



R\$ 5,95  
27/11/2003  
Ano 4  
Nº 194



# RECREIO

www.RECREIOONLINE.com.br

## Ei, velhinho, tem novidade no cinema!

A turma  
do Pernalonga  
invade o mundo  
real no filme  
**Looney Tunes –  
De Volta à Ação**

E além  
de tudo sou  
bonitão!

**AVE  
RADICAL**  
Conheça  
o papagaio-  
do-mar,  
um fera em  
mergulho  
e vôo livre

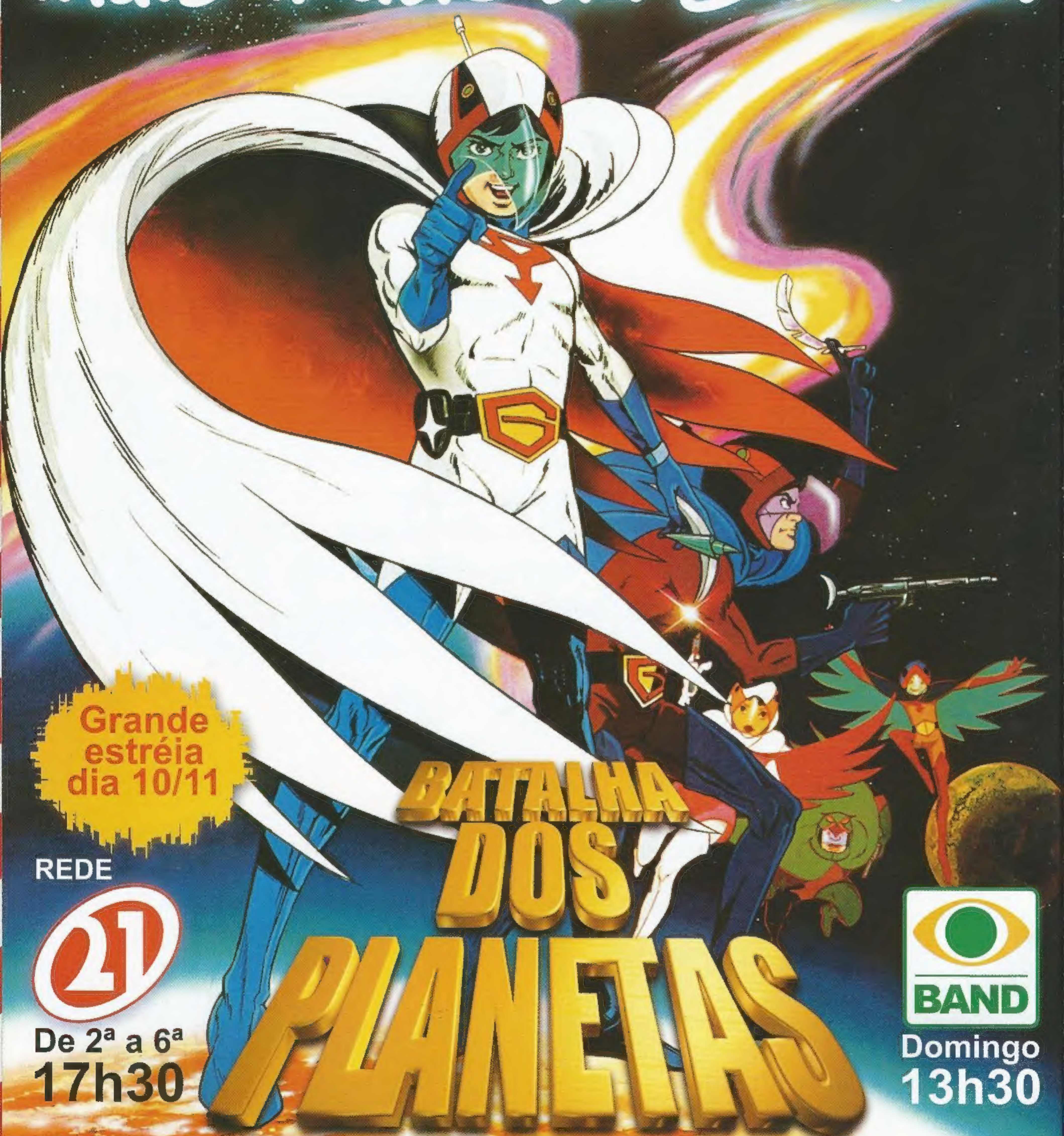
Envelope  
**ROCKANIMAL** com:  
► a Clara ► 2 cartas  
e 1 minigibi

**ROCK  
ANIMAL**  
GRÁTIS

[GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR](http://GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR)



*Se liga no desenho  
mais irado da Galáxia.*



Grande  
estreia  
dia 10/11

REDE



De 2ª a 6ª  
17h30

# BATALHA DOS PLANETAS



Domingo  
13h30



AQUI TEM



4

CURIOSIDADES

## Coisas legais de saber

6

TESTE

## Entre para a turma

Qual dos Looney Tunes combina com você?

8

CINEMA

## Looney Tunes em ação

Saiba o que é que há no cinema, velhinho.

12

BICHOS

## Um grande mergulhador

Conheça o papagaio-do-mar.

16

ERA UMA VEZ

## Uma carta

Um poema de Tatiana Belinky.

17

GAMES

## Desafio mágico

Vença a bruxa Gruntilda no GBA.

18

ROCK ANIMAL

## Diário da Clara

Desvende os segredos dos castelos.

22

PASSATEMPO

## Cadê?

24

FIQUE LIGADO

## Que barulho é esse?

Entenda como funciona a audição.

26

EXPERIÊNCIA

## Laboratório de sons

Brinque com ondas sonoras.

28

PASSATEMPO

## Fique de olho

Descubra que objetos formam as figuras.

29

## QUADRINHOS

37

PASSATEMPO

## Labirinto

Solucione o problema no encanamento.

39

PASSATEMPO

## Jogo dos sete erros

40

CORREIO

## Seu espaço na RECREIO

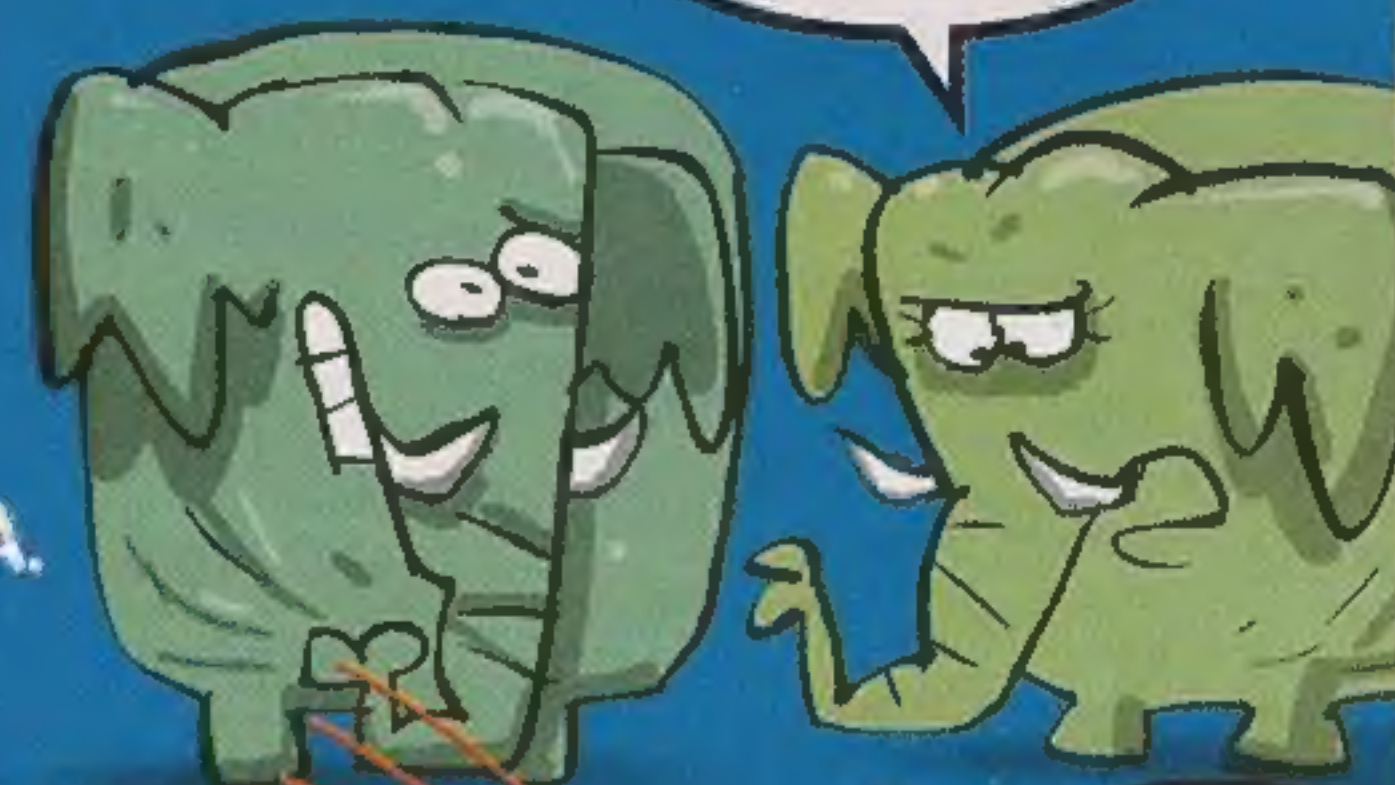
42

TIRINHAS

## Para rir



Acabou o cotonete!





## CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

### Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar  
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:  
recreio.abril@atleitor.com.br

### OS PINTINHOS FAZEM XIXI?

Victor Fonseca  
Por e-mail

Sim, mas eles têm uma forma diferente de eliminar a urina. As aves não possuem bexiga. Por isso, o material líquido que elas ingerem e não é aproveitado pelo organismo é eliminado junto com as fezes, que são quase líquidas. O xixi e as fezes saem pelo mesmo orifício do corpo, chamado de cloaca.



### QUANTAS RAÇAS DE CÃES EXISTEM? QUAL É MAIS FERÓZ? E A MAIS DÓCIL?

Alberto Santos Almagro  
Cariacica - ES

Atualmente há cerca de 500 raças, mas, devido ao cruzamento entre vários tipos de cães, sempre surgem novas. A agressividade do cão depende muito do tratamento que ele recebe e não da raça. Pode-se dizer que, em geral, os animais do grupo de cães de guarda, como o rottweiler e o dobermann, têm comportamento mais agressivo, principalmente para defender o dono. Já o grupo de cães de caça, que inclui o labrador e o golden retriever, costuma apresentar um comportamento mais dócil.



### QUAL O MENOR DINO QUE JÁ EXISTIU?

Edvan da Silva Oliveira  
Presidente Jânio Quadros - BA

Por muito tempo acreditou-se que o menor dinossauro era o *Compsognathus*, que media entre 70 centímetros e 1 metro e viveu há mais de 155 milhões de anos, na Europa. Porém, fósseis descobertos na China, em 2001, indicam que pode ter existido um dino ainda menor, o *Microaptor*. Segundo os pesquisadores, o animal, que viveu na região há cerca de 130 milhões de anos, tinha 60 centímetros de comprimento e pesava 2 quilos.





## COMO OS EGÍPCIOS CONSTRUÍAM PIRÂMIDES?

Cláudio Hayashi Júnior  
Por e-mail

Eles utilizavam imensos blocos de pedra de calcário, que pesavam até 1,5 tonelada e eram retirados de pedreiras que ficavam em regiões próximas à construção.

Para transportá-los até o local da obra, usavam veículos parecidos com trenós de madeira, arrastados por bois ou por centenas de homens. Com a ajuda de rampas de madeira e a força dos homens, as pedras eram empurradas até as partes mais altas. O revestimento das paredes internas era feito com pedras de granito, que vinham de bem longe e eram trazidas de navio.

VOCÊ  
SABIA QUE...

► **Vênus é o planeta mais quente do Sistema Solar? A temperatura por lá chega a 480° C e é capaz de derreter até chumbo.**

FONTE: LIVRO DOS RECORDES 2003

CONSULTORIA:  
JONATHAS BITTENCOURT  
(pesquisador do Museu Nacional  
do Rio de Janeiro),  
FRIDA IVONE GALEGOS  
CASTRO DE FARIAS  
(superintendente da  
Associação Cinológica do Brasil),  
MARTIN SANDER  
(professor do Laboratório  
de Ornitologia  
e Animais Marinhos  
da Unisinos)  
e MAURÍCIO SCHNEIDER  
(egiptólogo).

ILUSTRAÇÕES:  
FÁBIO MOON  
& GABRIEL BÄ



## DE QUE PAÍS A ACEROLA É NATIVA?

Turma 20 do Colégio São Francisco Xavier  
Ipatinga - MG

A planta é originária das Antilhas. Sua árvore se desenvolve melhor em regiões quentes e pode atingir até 2 metros de altura.

Os frutos, que costumam aparecer de outubro a maio, são ricos em vitaminas A e C, em ferro e em cálcio.





teste



# UM DELES T

Saiba com qual dos Looney Tunes você se parece.



- 1** Para você, um lar doce lar é:
- ☐ Um deserto cheio de penhascos.
  - ☐ A seção de alimentos do supermercado.
  - ☐ Uma mansão em Hollywood.
  - ☐ Uma confortável toca subterrânea.

- 2** Qual mudança faria em você mesmo?
- ☐ Pernas mais longas ajudariam bastante.
  - ☐ Nada. É feliz assim.
  - ☐ Afiaria os dentes.
  - ☐ Nada. Você é perfeito!

- 3** Qual é o seu produto ACME favorito?
- ☐ Qualquer um, desde que possa devorá-lo.
  - ☐ Um espelho.
  - ☐ Patins a jato e arapucas.
  - ☐ Todos os que têm sabor cenoura.

- 4** Imagine que esteja aberta a temporada de caça ao coelho. Você...
- ☐ ...avisa ao Hortelino Trocaletra.
  - ☐ ...nem liga. Sua vítima é outra.
  - ☐ ...compra uma fantasia de pato.
  - ☐ ...apavora todos: caça e caçadores.

- 5** O que faria se um fã pedisse autógrafo a você?
- ☐ Perguntaria o que é autógrafo. Será que é de comer?
  - ☐ Sairia correndo. Você vive com pressa...
  - ☐ Ofereceria uma linda foto sua assinada, mas cobraria caro por ela.
  - ☐ Atenderia o pedido. Você ama seu público!

## RESULTADO

Se marcou mais ☐, pode entrar para o fã-clube do **Patolino**. Independência, ambição e confiança fazem parte do seu dia-a-dia. Você só precisa dar um jeitinho na falta de modéstia. Afinal, quem "se acha" corre o risco de acabar sem amigos, falando com as paredes.

Se marcou mais ☐, seu par é o **Coio**, eterno perseguidor do Papa-Léguas. Isso quer dizer que você vive correndo atrás de seus objetivos e não desiste enquanto não realizar o que deseja. Mas, aqui entre nós: tente relaxar um pouco e curtir as coisas boas que a vida oferece.



# EM A SUA CARA!

## 6 A melhor parte de ser um astro é:

- ☐ ☐ Ter um camarim maior que o do Pernalonga.
- ☐ ☐ Ganhar passagens para a Tasmânia.
- ☐ ☐ Pregar peças no Patolino.
- ☐ ☐ Correr. Você tem pressa.

Se ganhasse um Oscar pelo trabalho

## 7 em Looney Tunes: Back in Action, você:

- ☐ ☐ Convidaria o Papa-Léguas para assistir à premiação.
- ☐ ☐ Aceitaria o prêmio e colocaria junto com os outros que já ganhou.
- ☐ ☐ Preferiria que a sua parte fosse paga em guloseimas.
- ☐ ☐ Acharia que até que enfim reconheceram seu talento.

## 8 Você adora brincar de...

- ☐ ☐ ...uva, banana, maçã e salada mista. Chlep!
- ☐ ☐ ...siga o líder. Desde que o líder seja você.
- ☐ ☐ ...tudo. Diversão é o seu lema.
- ☐ ☐ ...pega-pega.

## 9 Em qual destas áreas você se daria melhor?

- ☐ ☐ Humorismo.
- ☐ ☐ Demolições.
- ☐ ☐ Atletismo.
- ☐ ☐ Tanto faz. Você é genial.

## 10 O que diria se encontrasse o Papai Noel?

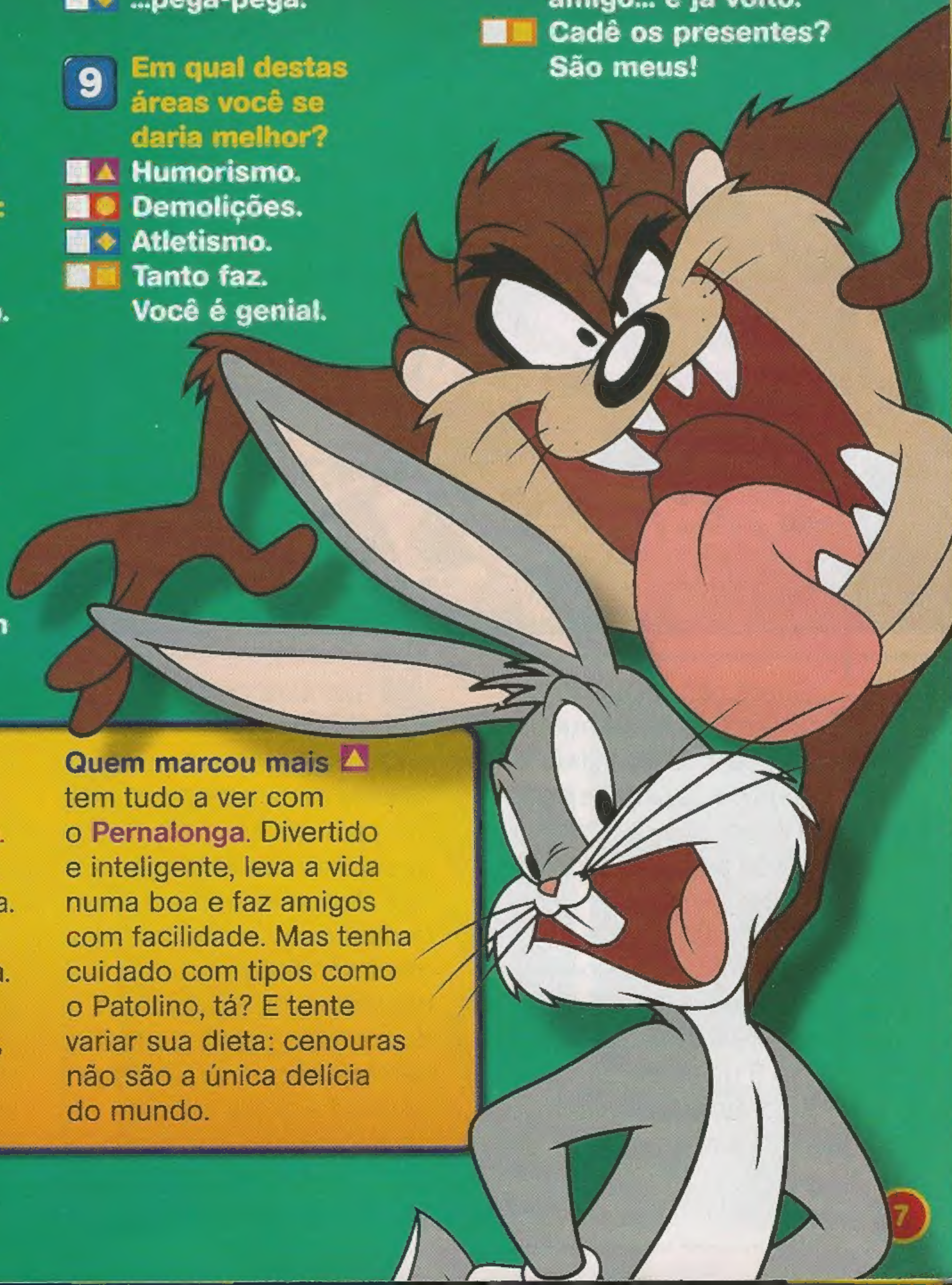
- ☐ ☐ O que é que há, bom velhinho?
- ☐ ☐ Grrraauur!
- ☐ ☐ Me empresta seu trenó? Vou pegar um... amigo... e já volto.
- ☐ ☐ Cadê os presentes? São meus!

### Marcou mais ☐?

Então deve ser parecido com o **Diabo da Tasmânia**. Impetuoso e desconfiado, não leva desaforo para casa. Esse temperamento pode lhe render dores de cabeça. Sorria e o mundo sorrirá. E, se tiver o apetite do Taz, consulte seu dentista uma vez por semana!

### Quem marcou mais ☐?

tem tudo a ver com o **Pernalonga**. Divertido e inteligente, leva a vida numa boa e faz amigos com facilidade. Mas tenha cuidado com tipos como o Patolino, tá? E tente variar sua dieta: cenouras não são a única delícia do mundo.







# AÇÃO E DIVERSÃO

A turma dos Looney Tunes

vai aprontar mil confusões




Quem não gostaria de fazer uma visita ao mundo dos desenhos e se divertir com os personagens da TV? Mas já pensou que maluco se a turma do Pernalonga aparecesse de repente no mundo real? É o que acontece no filme **Looney Tunes - De Volta à Ação**, que estréia nos cinemas no dia 5 de dezembro e mistura atores reais com desenhos animados.

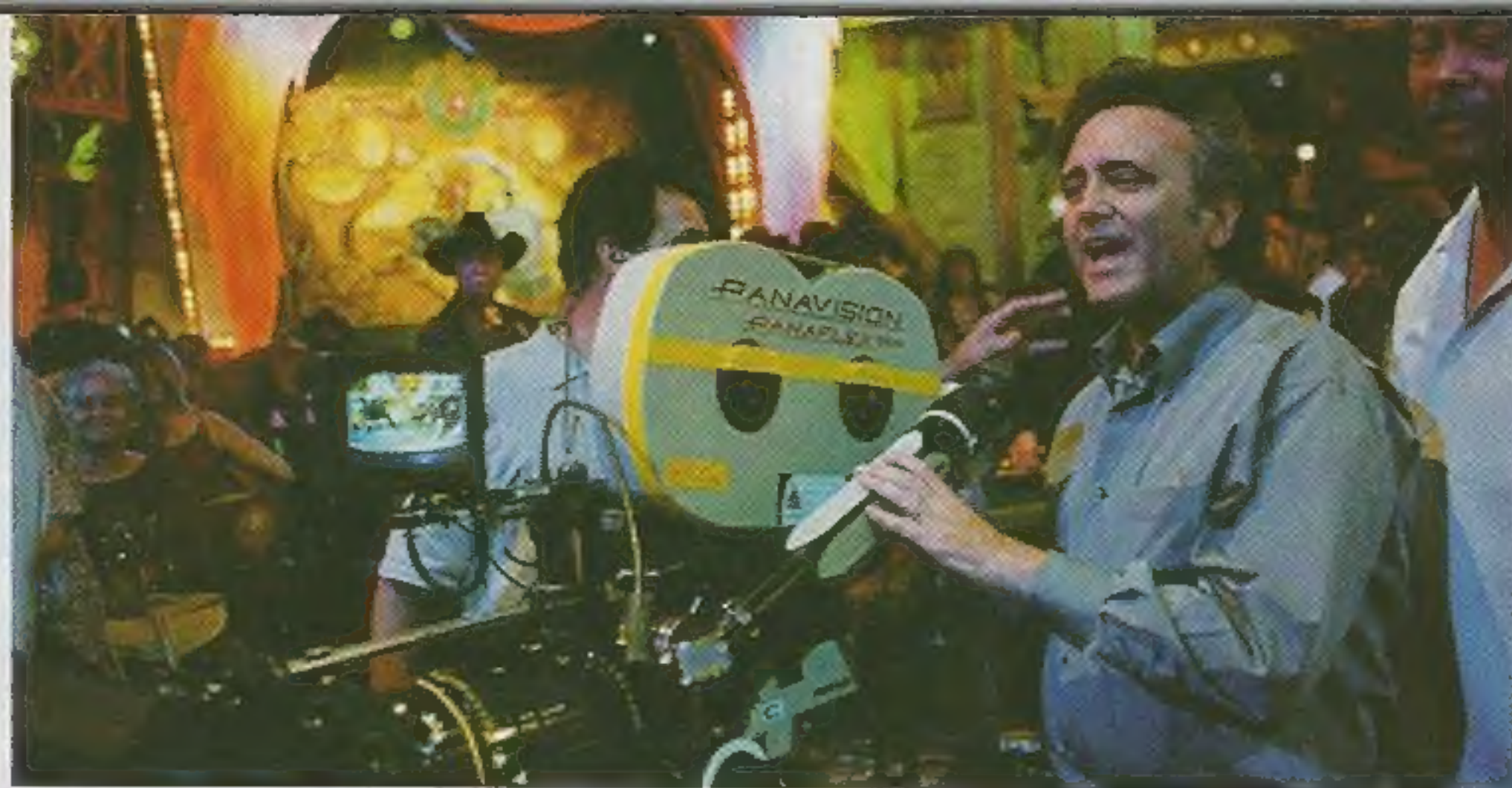
A aventura começa com Patolino aprontando confusão, como sempre. Depois de fazer de tudo para ser um astro e tornar-se mais famoso que Pernalonga, ele acaba demitido dos estúdios onde são feitos os desenhos. Mas a paz não dura muito, pois logo todos percebem que as histórias perdem a graça sem o pato alucinado por perto.

Para resolver o problema e salvar seu emprego, Kate, responsável pela demissão, vai ter de trazer Patolino de volta. Esse trabalho não vai ser fácil, pois o pato se meteu em uma grande enrascada e Kate vai rodar o mundo à procura dele com um parceiro bem engraçado: Pernalonga.





no mundo real.



## MAIS AÇÃO NOS BASTIDORES

Para gravar as cenas que misturam atores e desenhos a equipe tem um trabalhão. Segundo o responsável pelos efeitos do filme, é como gravar com fantasmas, pois a metade do elenco é formada por desenhos e simplesmente não está lá.

Primeiro cada cena é ensaiada com bonecos que são uma referência para que os atores saibam exatamente a posição em que devem ficar. Os bonecos são manipulados por pessoas, que falam no mesmo ritmo que os personagens do desenho, para que os atores conversem com eles e confirmem o tempo que devem aguardar antes da próxima fala. Assim, quem entra em cena com Gaguinho já sabe que vai ter de esperar bastante para falar de novo. Após vários ensaios, os bonecos saem e é feita a filmagem, que deve ser repetida várias vezes até ficar perfeita.

Os vídeos gravados vão para o computador, onde são acrescentados os desenhos dos personagens e criadas as animações. Depois a turma ganha voz com a dublagem e as cenas são escolhidas e reunidas na sequência correta para exibição no cinema.

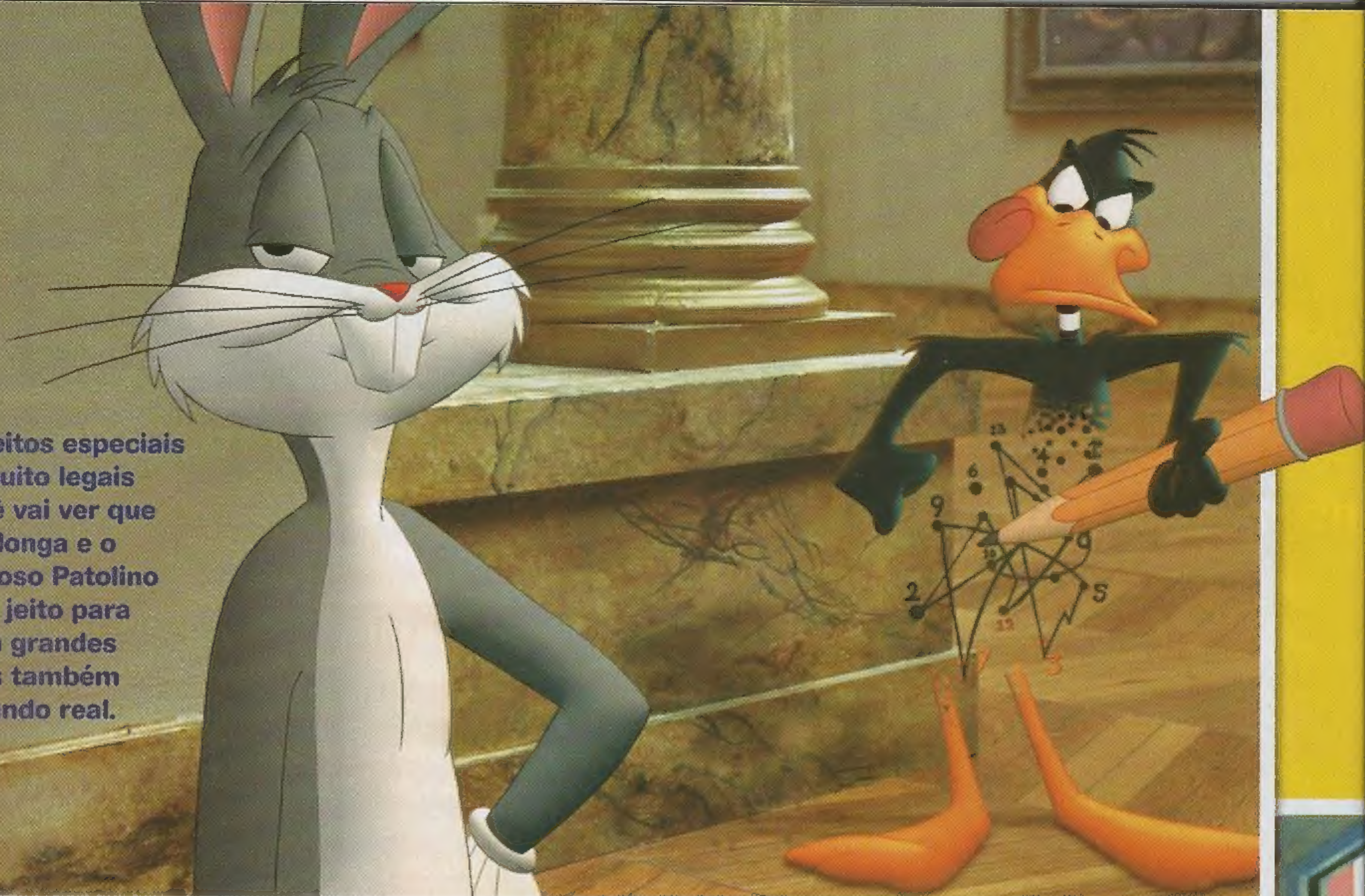
A equipe de artistas trabalhou muito para que os astros dos desenhos ganhassem vida no filme.



DIVULGAÇÃO



Os efeitos especiais são muito legais e você vai ver que Pernalonga e o talentoso Patolino levam jeito para serem grandes astros também no mundo real.



## CONFUSÃO EM TODO CANTO

Quando foi chutado para fora da turma, Patolino arrumou uma bagunça tão grande que causou a demissão de DJ Drake, o segurança dos estúdios. Ao voltar para casa com o pato, ele fica sabendo que seu pai, um ator que faz papel de agente secreto, foi seqüestrado.

O pai de Drake é espião de verdade e tem pistas importantes sobre um poderoso diamante azul. De olho nesse segredo, o dono da ACME, empresa que vende os produtos mais engraçados e ineficientes dos desenhos, o mantém aprisionado e quer o diamante para dominar o mundo (é claro). Drake decide descobrir

o paradeiro do pai, e Patolino acaba indo junto.

A dupla vai parar em Las Vegas e acha pistas no cassino de Eufrazino. Pernalonga e Kate estão atrás dos dois e o caminho será longo: vão segui-los também em Paris e na selva africana, encontrando agentes em todo canto, prontos para saber tudo sobre o diamante.





A turma de espiões é muito especial e inclui o Coiote, Taz, Marvin e Eufrazino. Além disso, eles vão se deparar com Piu-Piu, Hortelino, Frangolino e Pepe. Não vão faltar risadas e várias explosões no caminho. Mas será que eles conseguem resgatar o pai de Drake, salvar o mundo e encontrar o diamante? E será que desta vez o Patolino vai conseguir ser o herói da história? Só mesmo assistindo ao filme para saber.



## É ANIVERSARIO DO PERNALONGA

Não parece, mas o coelho mais engraçado dos desenhos já está fazendo 65 anos. Pernalonga surgiu em 1938, nos Estados Unidos. Quando foi criado por Ben Hardaw, era todo branco, magricela, desajeitado e não tinha nem nome. Era chamado só de Coelho (Bunny, em inglês). Na hora de produzir os primeiros desenhos para cinema, a equipe passou a chamá-lo de o Coelho do Bugs (Bugs Bunny), pois Bugs era o apelido de seu criador.

Dois anos depois, ele estreou nas telas no desenho *A Wild Hare* (Um Coelho Selvagem). Ficou cinza e ganhou esse jeito esperto e debochado. Foi quando disse pela primeira vez *O que há, velhinho?*

(What's up, Doc?) e passou a dar beijos em seus adversários. Com o tempo, Pernalonga foi se tornando cada vez mais famoso e fez tanto sucesso que até ganhou um Oscar de animação em 1958.

Quando a TV começou a se popularizar, seus desenhos passaram a ser exibidos em vários canais nos Estados Unidos e depois no mundo todo. A volta ao cinema veio em grande estilo, ao lado de Michael Jordan. No filme *Space Jam*, de 1996, Pernalonga e sua turma levam o astro do basquete para a terra dos desenhos, convencendo-o a disputar uma partida de basquete e salvar a Terra. E parece que esse coelho gosta de se divertir com atores de verdade. Em *Looney Tunes - De Volta à Ação*, lançado para comemorar o aniversário de Pernalonga, ele prova que é mesmo um grande astro até no mundo real. Por hoje é só, pessoal.







# SÓ FALTA FALAR!

Conheça o  
**papagaio-do-mar**,  
uma ave que passa  
a vida no  
oceano.

Ei, eu  
trouxe o  
lanche!

Vamos lá  
pessoal:  $B + A$   
 $= BA!$

LAURIE CAMPBELL/GETTY IMAGES

## BONS DE BICO

Os papagaios-do-mar procuram terra firme na época do acasalamento, que é no verão. Eles formam grupos em ilhas e áreas perto da costa.

Nesse período, o bico, que já é colorido, fica enfeitado com camadas mais coloridas para atrair os parceiros. Na hora de brigar por uma fêmea, os machos disputam a namorada a bicadas. O vencedor raspa seu bico no da namorada, para cumprimentá-la.

O casal constrói seu ninho



Veloz e muito charmoso, o papagaio-do-mar vive em regiões frias e é um grande pescador. Ele não tem parentesco com o papagaio, mas ganhou esse nome porque seu bico lembra o dessa outra ave. Em muitos lugares é também conhecido como fradinho, por causa de sua elegante "roupa" de penas.

Aliás, as cores das penas facilitam sua camuflagem. Quando essas aves estão na água, os animais marinhos não conseguem vê-las, pois, olhando de baixo para cima, a parte branca de seu corpo se confunde com a luminosidade. E as aves maiores que sobrevoam o oceano olham lá de cima

e também não distinguem a parte coberta de penas pretas, porque, do alto, o mar parece escuro.

O papagaio-do-mar está sempre em busca de peixes, crustáceos e moluscos para comer. Seu voo é desajeitado, mas é um pescador veloz e pode chegar a atingir até 90 quilômetros por hora.

Além disso, ele nada e mergulha muito bem. Os pés com dedos palmados e unidos por membranas facilitam o controle da direção do nado.

Quando mergulha no meio de um cardume, pode carregar vários peixes de uma vez, que formam um engraçado "bigode" prateado no bico.

### A FICHA DO BICHO

**Tamanho** cerca de 20 centímetros de altura.

**Peso** 500 gramas.

**Alimentação** peixes, moluscos e crustáceos pequenos.

**Onde vive** no hemisfério norte, em lugares frios como Groenlândia, Canadá, Escandinávia e Islândia.

**Tempo de vida** de 15 a 20 anos.

Eu queria aprender a ler!

cavando um túnel na terra e forrando com penas e folhas. A fêmea costuma botar um único ovo e se reveza com o macho chocando-o por cerca de 40 dias.

Enquanto um cuida do bebê, o outro vai buscar comida. Logo que o filhote nasce, os pais trazem alimento para ele, mas depois os dois voltam para o mar, deixando o filhote no ninho. Ao sentir fome, ele é obrigado a sair do ninho e começar a descobrir, sozinho, como encontrar sua comida.

TEXTO:  
JULIA MOIOLI

CONSULTORIA:  
WESLEY RODRIGUES SILVA  
(professor do Departamento  
de Zoologia da Unicamp)

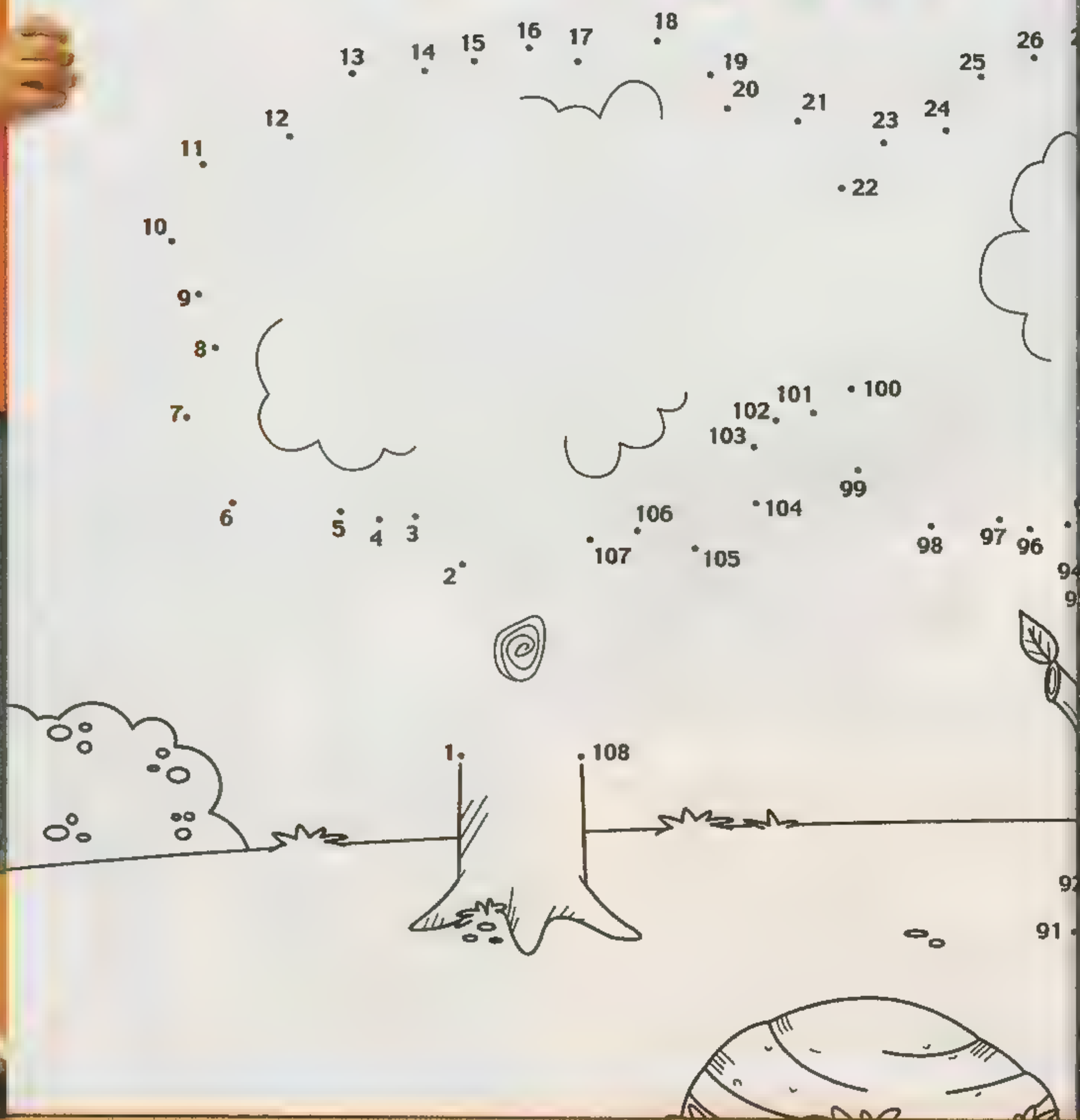
JEAN-MARC TRUCHET/GETTY IMAGES





# FORÇA X

## LIGUE OS e RECON



**POUPANÇA  
DA CAIXA**

Poupar é muito mais que guardar dinheiro. É pensar em você, nos outros e no



# PONTOS STRUA NOSSA floresta.



futuro. Abra uma poupança na CAIXA e vem pra Força X você também.

**CAIXA**



# UMA CARTA

Lá na roça, uma cartinha  
Recebeu Vô Beto,  
De bem longe, da cidade,  
Do querido neto.

O que escreve e diz o neto  
O velho quer saber –  
Só que ele é analfabeto:  
Ai, não sabe ler!

Na soleira da cabana,  
Senta-se o vovô:  
Impaciente, ele aguarda  
Aparecer ledor.

Eis que surge na estrada,  
Mochila na mão,  
Um garoto – e o velho chama:  
Venha cá, Tião!

Cê tem sorte, vai pra escola,  
pode me ajudar:  
Vem, Tiãozinho, para o velho  
A carta decifrar!

O menino lê a carta  
E o velho diz:  
Deus lhe pague – você estuda,  
Você é que é feliz.

**TEXTO**  
Tradução e adaptação  
de TATIANA BELINKY  
para um poema russo  
que ouvia de seu pai.

**ILUSTRAÇÃO**  
BIRY







# A BRUXA ESTÁ DE VOLTA

**Encare a malvada Gruntilda no Game Boy Advance.**



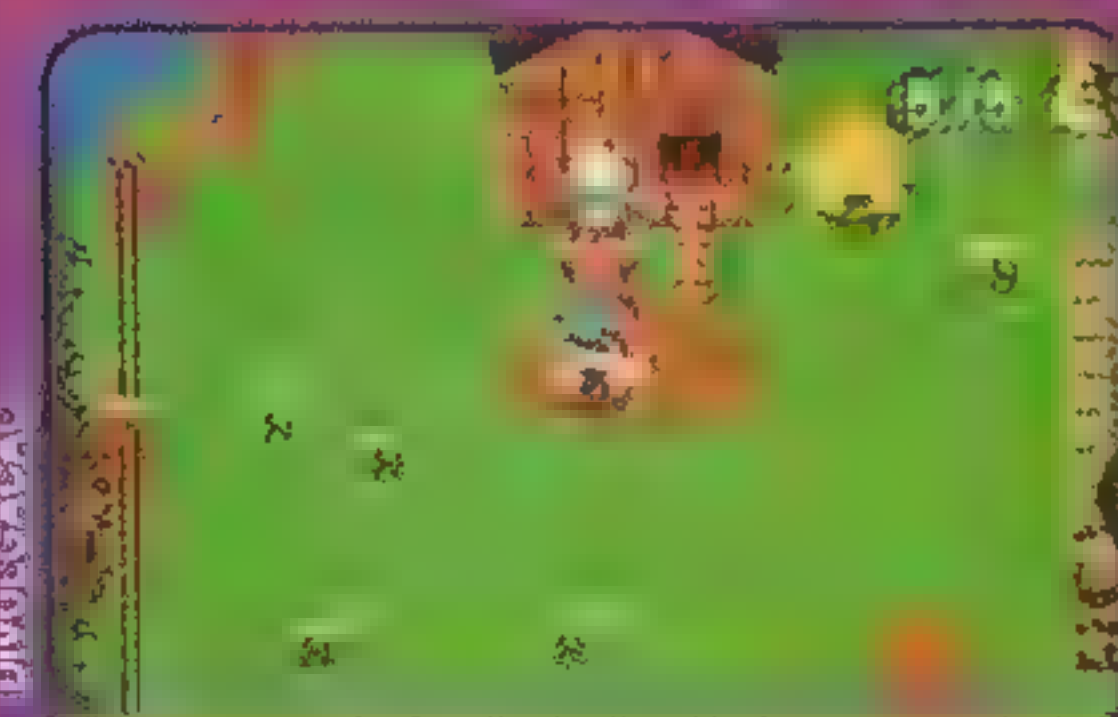
Deste ponto, salte para o telhado da colméia.



As peças de quebra-cabeças devem ser usadas no templo.



Use o botão A para lançar a isca e recolher as ovelhas.



Encontre os filhotes da galinha e ganhe uma peça.

A bruxa Gruntilda estava aprisionada embaixo de uma grande pedra desde a última aventura dos heróis Banjo e Kazooie. Mas voltou mais poderosa do que nunca em **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge**, um novo jogo para Game Boy Advance.

Em uma ação rápida, a esperta Gruntilda seqüestra a passarinha Kazooie e volta no tempo para iniciar um plano maligno. Agora Banjo vai ter de ser rápido e contar com magia, com a ajuda do feiticeiro Mumbo Jumbo e com você, é claro, para evitar que o pior aconteça.

O urso é transportado para a Ilha de Hags onde vai encontrar seis mundos para explorar.

Você tem de ajudá-lo a juntar as peças dos quebra-cabeças que abrem portais para outras áreas, socorrer alguns personagens e derrotar vários inimigos, entre eles a própria Gruntilda em uma versão mecânica.

Para isso, Banjo precisa ser observador, ágil e aprender movimentos especiais como escalar, nadar e a até dar mochiladas nos vilões mais atrevidos. Encare esse desafio para libertar Kazooie e se divertir muito.





# O diário da

Depois de encarar uma missão perigosa em um castelo de verdade, Clara fez mais pesquisas e anotou tudo em seu diário.



Essas fortalezas eram construídas em regiões elevadas e de difícil acesso para dificultar a entrada de inimigos. Nas torres, havia sempre guardas de plantão vigiando tudo ao redor.

Vários castelos tinham centenas de quartos. A maioria era destinada à família do proprietário e a seus hóspedes, mas havia também alojamentos para os empregados.

CONSULTORIA  
RICARDO DA COSTA (historiador da Universidade Federal do Espírito Santo), LÚCIO GOMES MACHADO (historiador e arquiteto da Universidade de São Paulo) e CARLOS LEMOS (historiador)

## 27 novembro

Hoje vivemos uma aventura incrível em um antigo castelo na Inglaterra. Teve até um duelo de verdade! Mas, com a ajuda dos animais de pedra, tudo terminou bem.

Dentro dele, fiquei com a sensação de voltar no tempo. Não parei de imaginar como deveria ser o lugar na Idade Média, quando era habitado pelas famílias de reis e nobres que eram donos de grandes áreas de terras.



Nas minhas pesquisas, descobri que há vários castelos na Europa, porque, na Idade Média, havia muitos conflitos e lutas por terras nessa região do mundo. Quando ocorriam combates, os donos do castelo abriam os portões de sua propriedade para dar proteção aos camponeses que moravam nos arredores e cuidavam das terras.

Os inimigos cercavam o castelo e tentavam escalar os muros, derrubar as portas ou até as paredes. Para garantir maior segurança, os construtores faziam muralhas enormes com paredes bem grossas. Havia também torres de segurança com áreas especiais para os soldados se posicionarem.



# Clara

Apesar das constantes invasões e ataques, muitos castelos resistiram ao longo do tempo, pois foram planejados para serem verdadeiras fortalezas feitas de pedras e de ferro. Infelizmente não há mais ruínas das primeiras edificações desse tipo, que apareceram na Europa no século 9 e eram de madeira.



Hoje há castelos da Europa que recebem milhares de visitantes e se tornaram museus ou hotéis.

O maior castelo do mundo fica em Praga, na República Tcheca. Ele começou a ser construído no ano 880 e tem mais de 70 mil metros quadrados.



Alguns proprietários mandavam erguer o castelo perto de lagos ou criavam fossos cheios de água ao redor da propriedade. Quem quisesse atravessar tinha de passar por pontes, que podiam ser recolhidas em caso de invasão.



A construção de um castelo podia demorar muitos anos. Os construtores procuravam fazer obras originais e cheias de detalhes, por isso não existem dois castelos iguais.



# Manual do Jovem

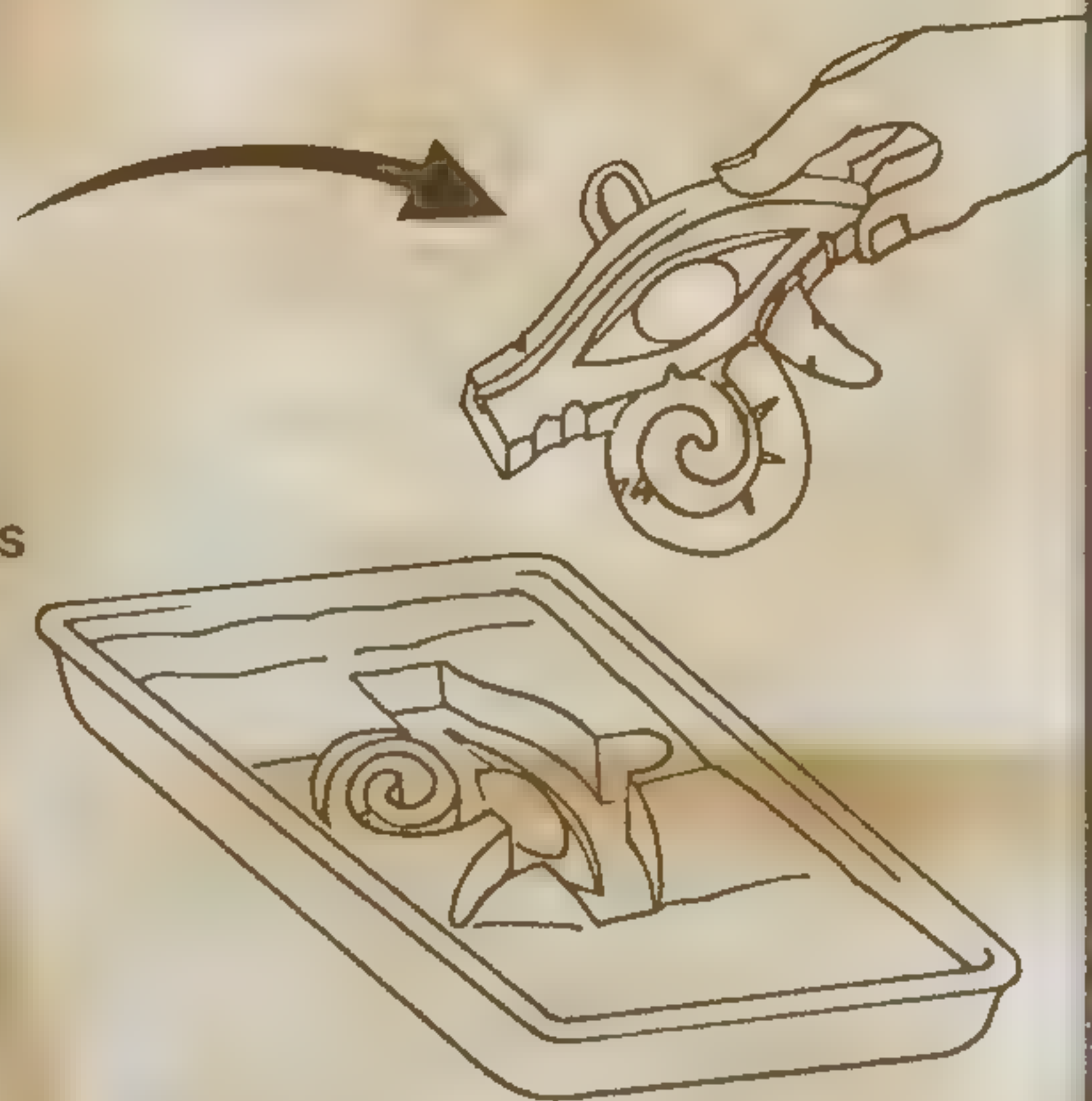
## 5º capítulo - Estudo das peças

Para estudar peças de grande valor histórico, que devem ficar guardadas, fazem diferentes registros sobre os objetos:

1

### MOLDE

O estudo de uma peça delicada é feito por meio de um molde de gesso ou de massa de modelar. O arqueólogo pressiona com cuidado a massa sobre a peça, como se fosse um carimbo. Assim, detalhes como formato, textura, inscrições e o tamanho natural da peça ficam gravados no molde, formando uma cópia perfeita, que será analisada pelos especialistas.



3

### FICHA TÉCNICA

É a melhor fonte de informação para os estudos. Ela reúne todas as etapas da escavação em um único documento.

Anotações, mapas, desenhos, fotografias, tudo o que foi estudado e observado deve ser colocado nessa ficha, assim como possíveis comparações com outros achados.



Cada vez que encontra uma peça, Chico faz um registro bem completo sobre a descoberta.

ROCK  
ANIMAL

TRILHA  
DO TESOURO

Patrocínio:

SUCRILHOS  
Kellogg's



# Arqueólogo em laboratório

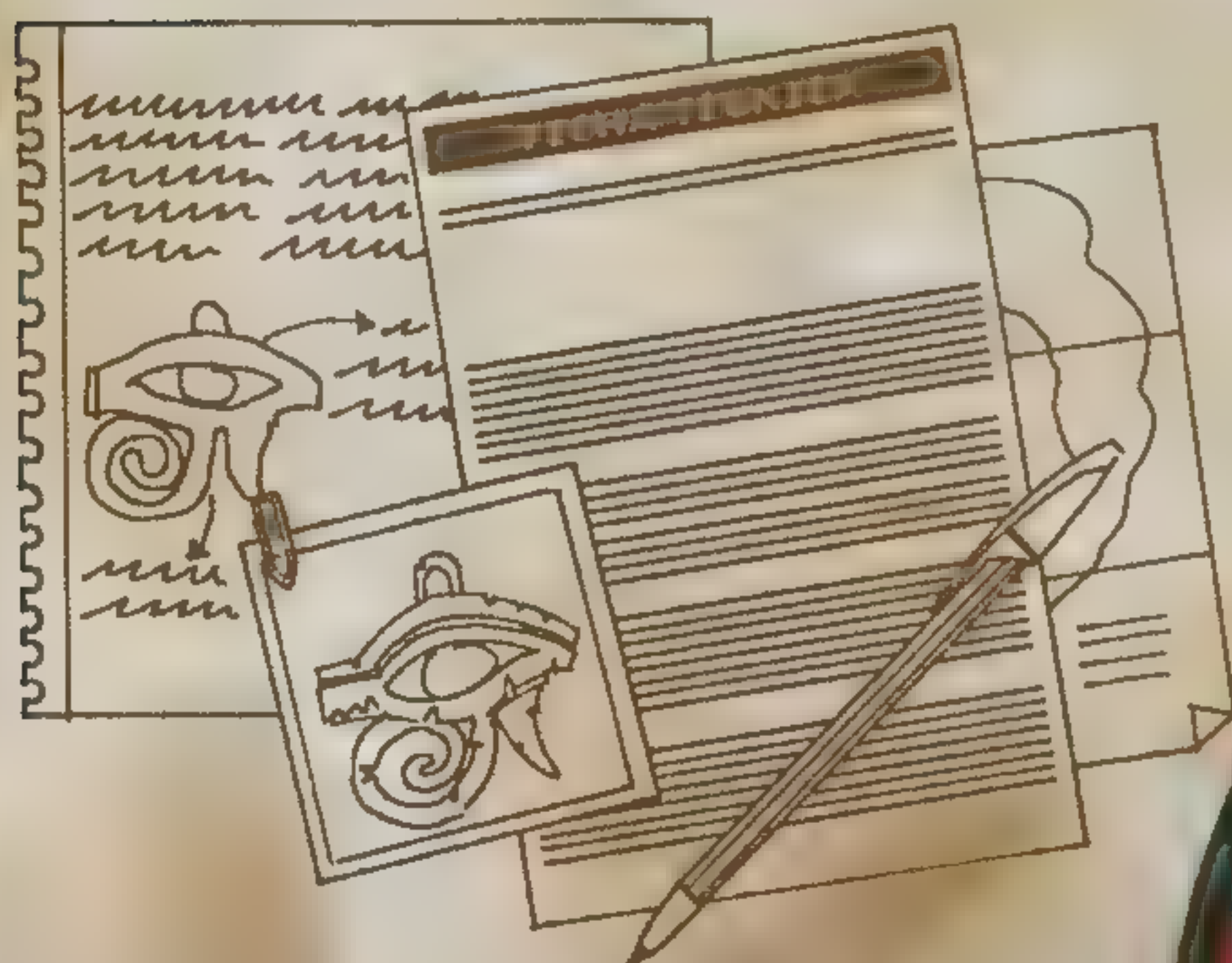
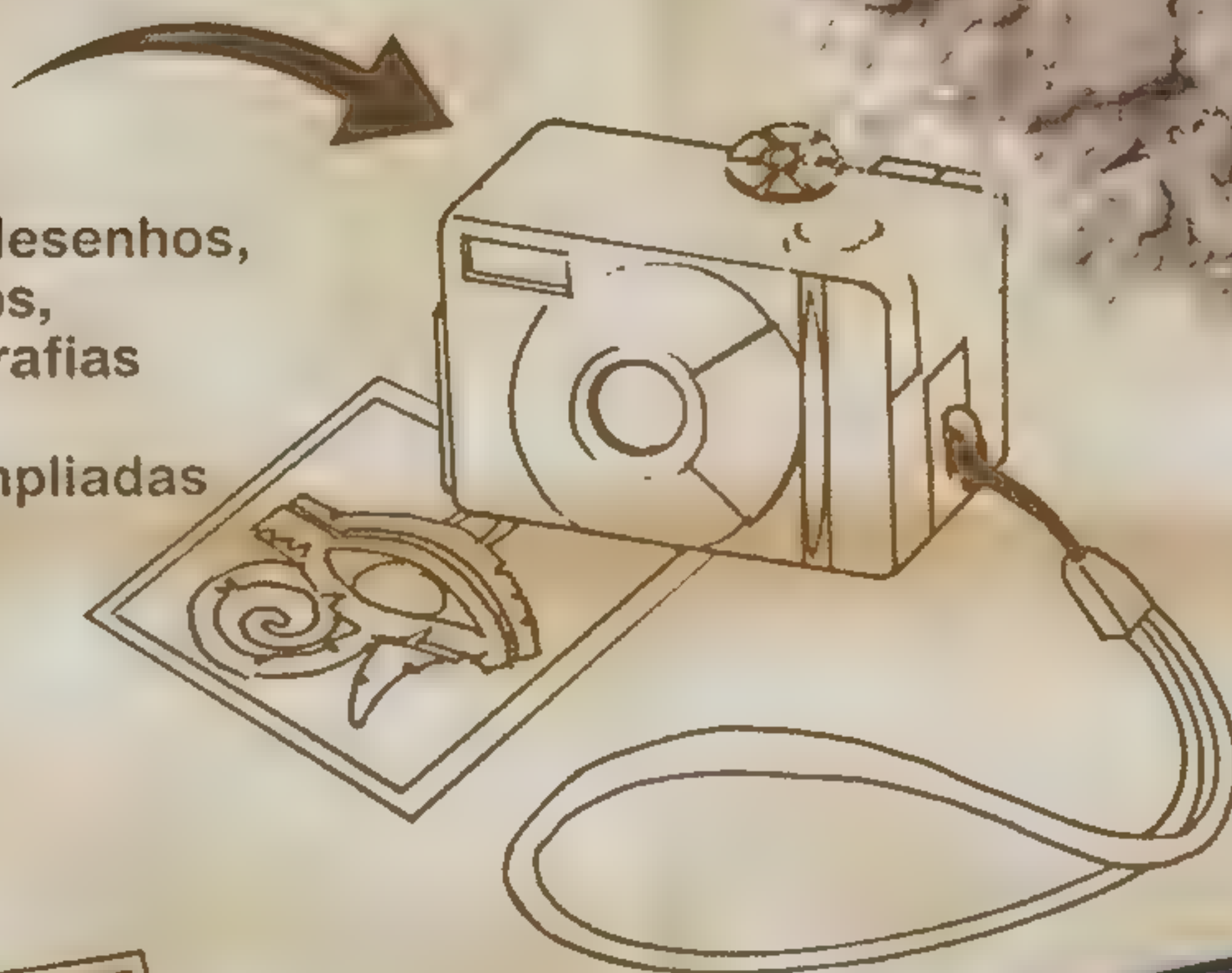
em local protegido, os arqueólogos

2

## FOTOGRAFIAS

Para analisar inscrições, desenhos, marcas e cores dos objetos, o arqueólogo utiliza fotografias das peças.

Essas fotos podem ser ampliadas para ressaltar detalhes.



Na semana que vem,  
faça um registro  
do tesouro  
que você encontrar

**RECREIO**

Toda semana, nas bancas





# Cade?

Resposta na página 42.







**FIQUE  
LIGADO**



# ESCUUTA ESSA

Saiba como funciona a nossa audição e conheça os truques de alguns bichos.

TEXTO: RODRIGO TRAMONTINA

CONSULTORIA:  
PATRÍCIA CRISTINA BERENHI (otorrinolaringologista), ELEONORE SETZ  
(professora de zoologia da Unicamp), RÚBIA BURNIER (veterinária  
especialista em comportamento animal) e LUIZ FERRAZ NETTO (físico).

Experimente fechar os olhos e ficar em silêncio. Você vai ouvir vozes, latidos, músicas, buzinas e todo tipo de barulho. Se prestar atenção, vai identificar até quem está falando, de que lado vem a música e qual o cachorro que está latindo.

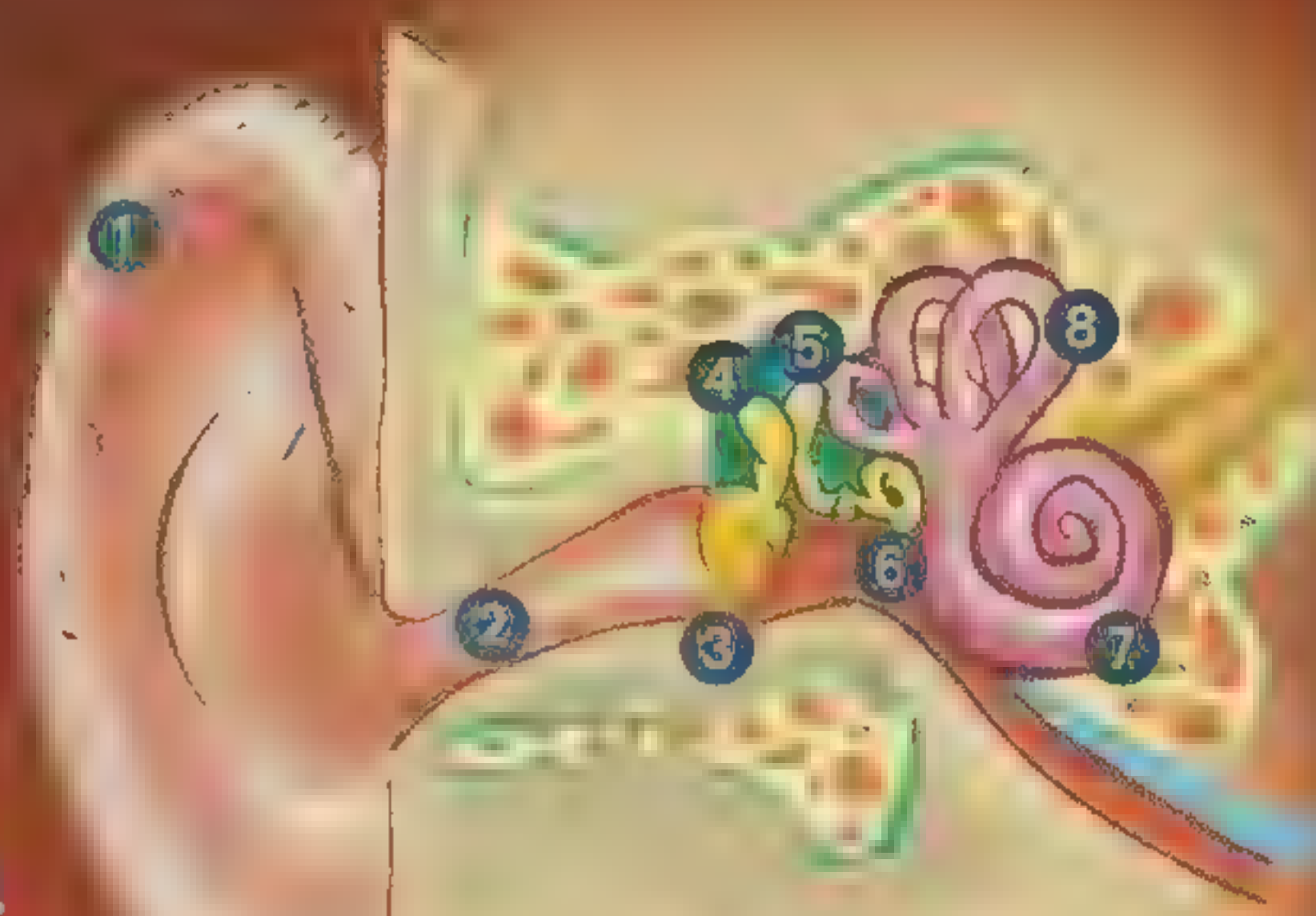
A audição é um dos sentidos que nos permitem perceber o que acontece no ambiente e nos comunicar, já que ouvindo aprendemos a falar e trocar informações.

Os sons se espalham em ondas que viajam no ar até chegarem às orelhas. Para entender, observe o que ocorre quando você joga uma pedra em um balde de água. O líquido se move originando ondas que se propagam. O som cria no ar ondas parecidas com aquelas e elas fazem vibrar os tímpanos, membranas existentes em nossas orelhas. Veja no esquema o que acontece lá dentro.

## POR DENTRO DE SUA ORELHA

As ondas sonoras passam primeiro pela orelha 1, e encontram curvas e reentrâncias que reforçam os sons. Depois percorrem o canal auditivo 2 e no final dele fazem o tímpano 3 vibrar. A vibração é transmitida para três ossos. Primeiro o tímpano sacode o martelo 4, que bate na bigorna 5, que faz vibrar o estribo 6. O estímulo sonoro chega à cóclea 7, um tubo em forma de caracol. Lá as vibrações sonoras se transformam em impulsos nervosos que são enviados ao cérebro, onde os sons serão identificados.

Os canais semicirculares 8 são responsáveis pelo equilíbrio do corpo. Dentro deles circula um líquido que, ao ser movimentado, manda sinais ao cérebro sobre a nossa posição. Ele avisa se nos movemos para cima, para baixo, para frente ou para trás, por exemplo. Com essas informações e outras fornecidas por outros órgãos, conseguimos ficar equilibrados em pé.



JEAN GALVÃO



### Sempre alertas

As aves têm uma abertura auditiva atrás de cada olho e ouvem tão bem que podem, por exemplo, reconhecer o canto de companheiros da mesma espécie e identificar os chamados dos filhotes. Estudiosos acreditam até que os pássaros encontram minhocas abaixo da terra porque ouvem os sons que elas fazem.

Adorei o show, pessoal!



### Barulho

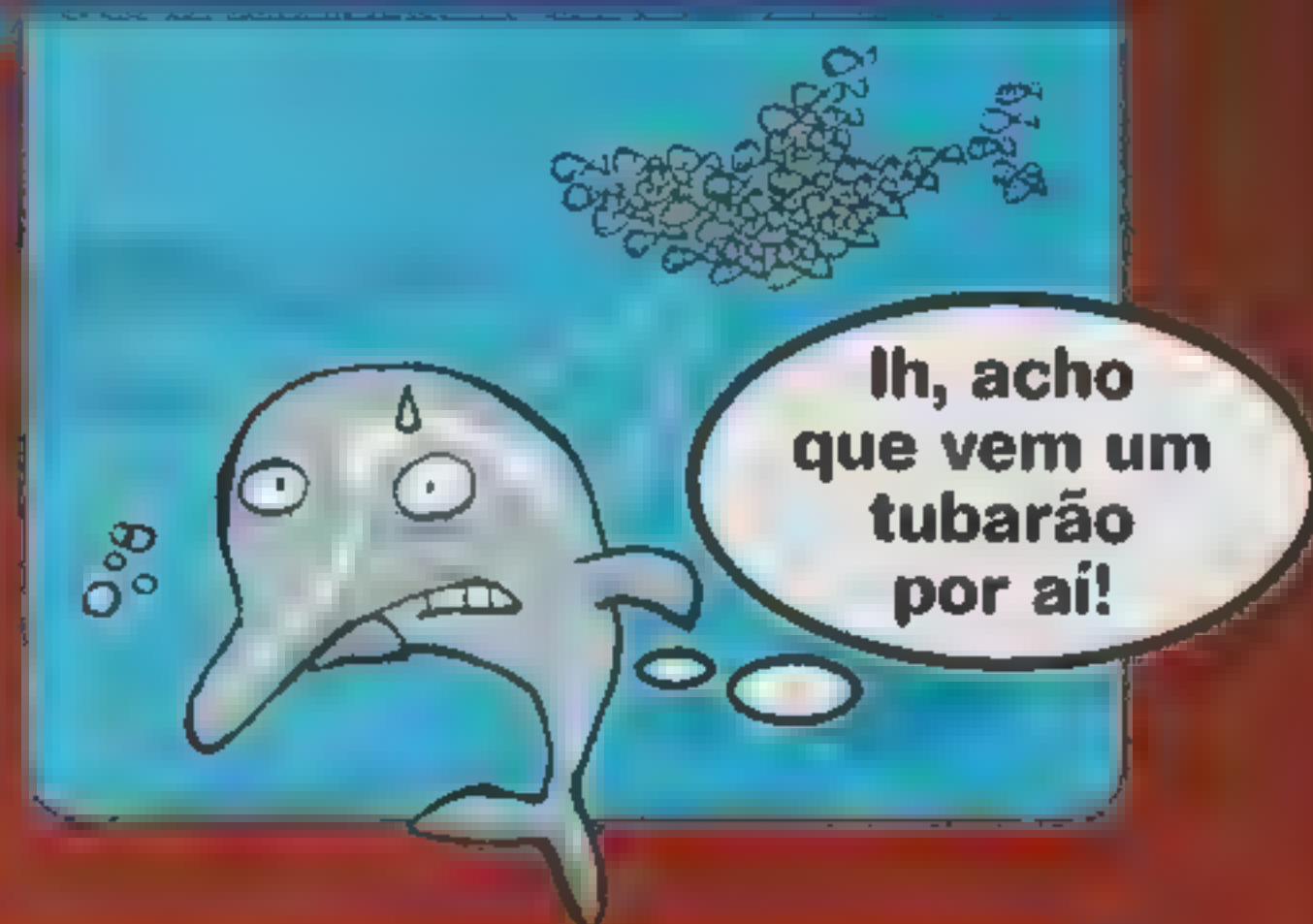
Os insetos que fazem barulho também percebem sons. Alguns grilos, por exemplo, têm membranas nas pernas que captam vibrações sonoras e identificam o ruído de outros grilos. Já os gafanhotos têm uma fina película sobre suas pernas dianteiras que percebe os sons. Outros insetos, como as abelhas, captam o som por suas antenas.



Chega de barulho, Abel!

### Redar

As baleias e golfinhos emitem sons para se localizar. As ondas sonoras batem em obstáculos, ecoam e voltam. Assim, eles percebem a presença de barcos, de peixes e até de morros ou formações de corais. Pelas informações das ondas sonoras, o bicho sabe o tamanho do obstáculo ou até se ele está se movendo.



### Sicho antenador

Muitas espécies de morcego se orientam pelo sons e têm radares ainda mais poderosos que os golfinhos. As ondas sonoras que emitem batem nos objetos e voltam para os ouvidos do morcego. Com essa informação ele localiza desde uma parede até um pequeno inseto e consegue caçar no escuro e capturar presas em segundos.

Nada no radar.

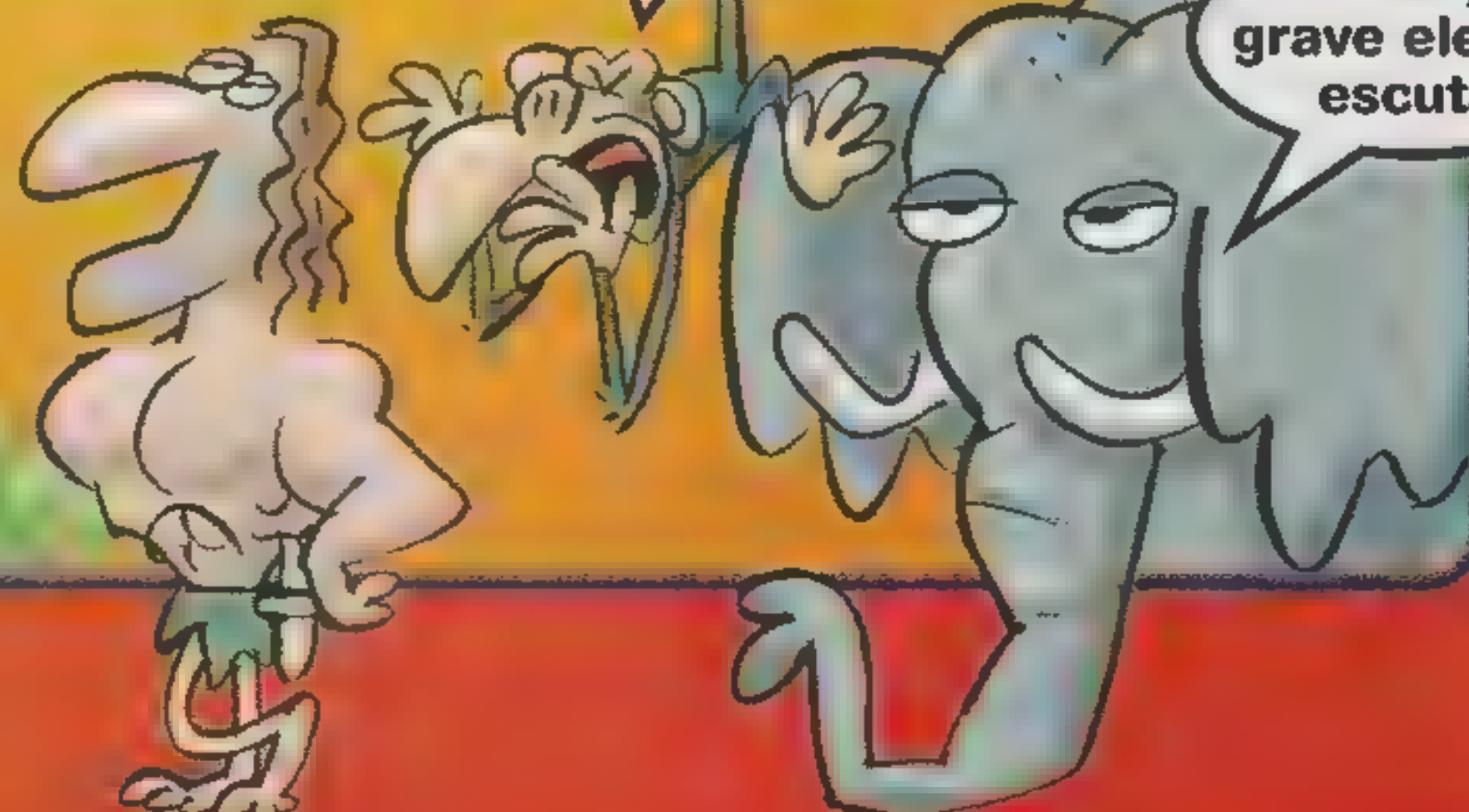
Então vamos em frente!

### VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ A cera do ouvido fica no canal auditivo e serve para reter partículas de poeira e microorganismos que vêm de fora, protegendo o sistema auditivo?
- ▶ Nosso sistema auditivo não consegue notar alguns tipos de som muito graves ou muito agudos? Certos animais emitem esses tipos de som e nós não conseguimos perceber.
- ▶ As imensas orelhas do elefante permitem que ele escute sons muito graves, que nós nem distinguimos?
- ▶ Nós continuamos ouvindo o que acontece ao nosso redor enquanto dormimos?

Tenho uma notícia muito grave!

Não, grave ele não escuta!





## EXPERIÊNCIA

# DE OLHO NOS SONS

**Faça estes experimentos divertidos e descubra como as ondas sonoras passeiam pelo ar.**

### MÁGICA DO SOM

**Você vai precisar de:**

- 1 mangueira transparente de 15 centímetros
- isopor
- 1/2 colher de chá de fubá
- papel celofane
- 1 elástico
- 1 apito forte

- 1 Recorte um pedaço de isopor e tampe uma ponta da mangueira, como se fosse uma rolha. Coloque o fubá no tubo e tampe a outra ponta com o celofane e o elástico. Deixe o tubo na horizontal e coloque o apito a cerca de 1 centímetro do lado com celofane. Apite com força e observe o tubo.

### O QUE ACONTECE:

Uma parte dos grãos de fubá se move e outra não. O som do apito faz o papel vibrar e produzir uma onda sonora dentro do tubo. Essa onda se propaga pelo ar do tubo, atinge a parte fechada pelo isopor e é refletida. Quando volta, ela encontra uma nova onda. Nos pontos onde essas duas ondas se encontram, o fubá não se mexe, mas, onde elas estão passando, o ar faz com que ele se mova.

CRIS EICH E JEAN CLAUDE

### PAPO COM A TURMA

**Você vai precisar de:**

- copos descartáveis de plástico
- barbante
- palitos de dente

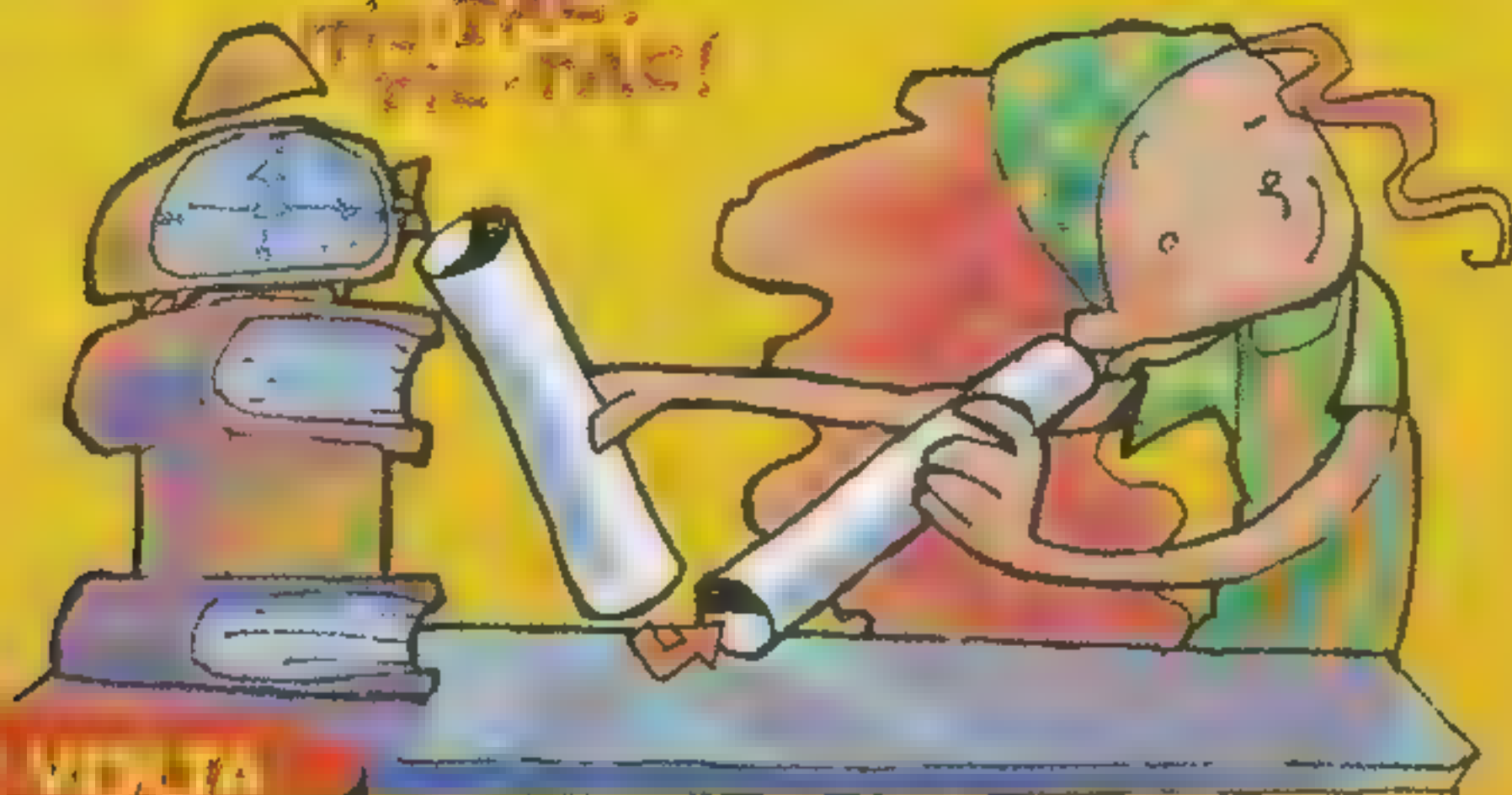
- 1 Fure o fundo de um copo com um palito. Corte um pedaço de 4 metros de barbante. Passe uma ponta do barbante pelo furo e amarre-a em um pedaço de palito dentro do copo. Estique o barbante até um ponto fixo, como uma árvore, e amarre.

- 2 Faça mais telefones e chame a turma para brincar. Amarre os outros telefones no barbante maior esticado, com nós bem apertados.
- 3 Agora é só começar o bate-papo, sem deixar os telefones encostarem em nada. Todos podem falar e escutar. Mas é bom combinar de quem é a vez de falar ou cada um usar a palavra "câmbio" quando terminar sua frase, senão vai ser uma tremenda confusão!

### O QUE ACONTECE:

Cada amigo que fala em seu telefone produz um som que faz o copo vibrar. A vibração passa para o barbante e se propaga por ele. Ao encontrar o nó, a energia da vibração faz todos os barbantes vibrarem. Até que atinge o fundo do copo dos colegas e o ar dentro do copo também. Assim todos ouvem o que o colega disse.





## IDA E VOLTA

**Você vai precisar de:**

- cartolina
- 1 relógio mecânico (que faz tique-taque)
- mesa

1 Faça um tubo com um retângulo de cartolina enrolado. Encoste o tubo no relógio e em sua orelha e ouça.

2 Coloque o relógio sobre a mesa e use os dois tubos como na figura. Faça o mesmo sobre uma mesa de madeira e compare os sons.

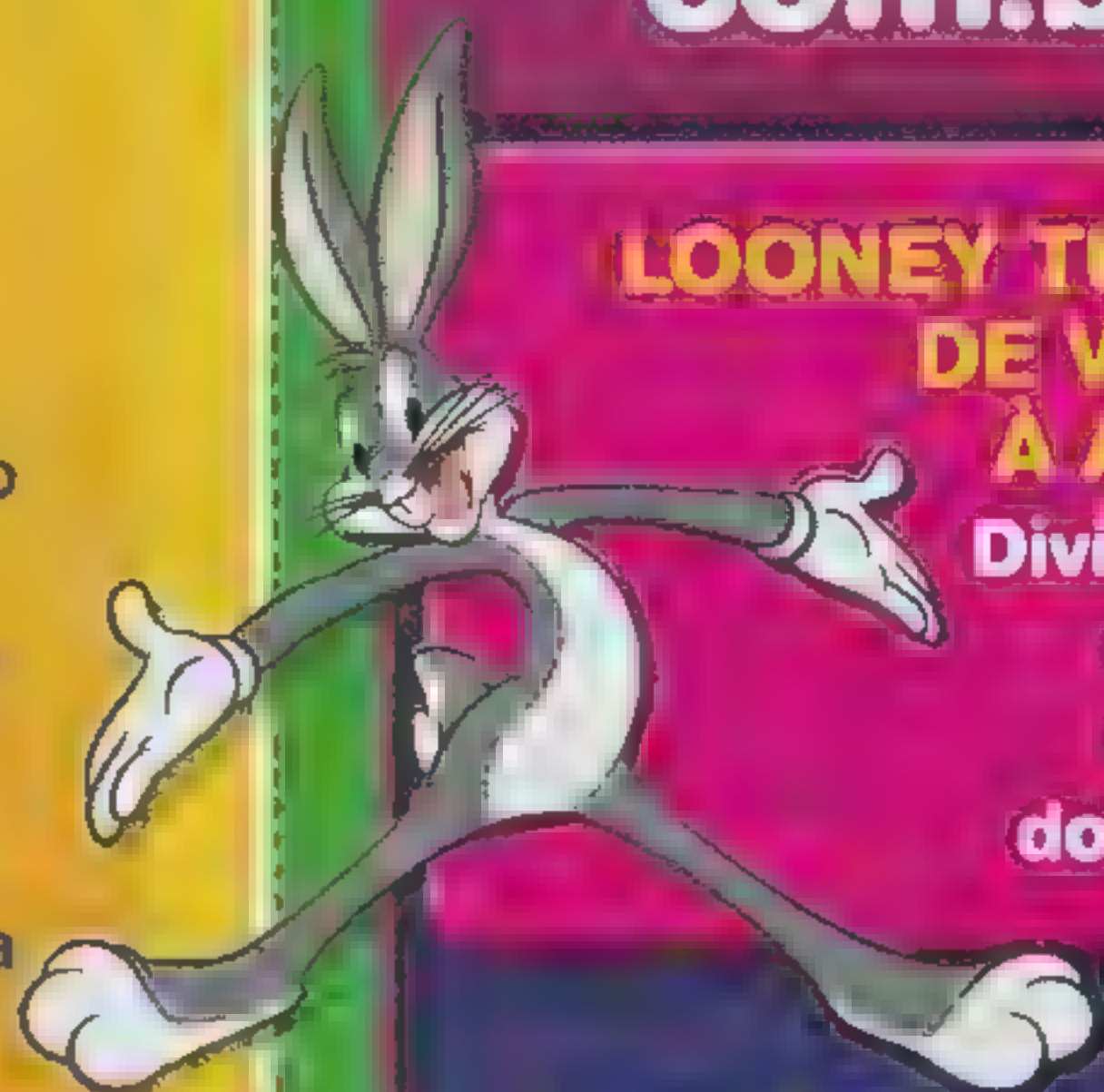
## O QUE ACONTECE:

O tique-taque do relógio se propaga pelo ar ao redor. Ao aproximar o tubo de cartolina, o ar do interior desse tubo passa a vibrar, leva o som até sua orelha e você ouve com mais clareza. As ondas sonoras também abalam a superfície da mesa e fazem vibrar o ar que está em contato com ela. O ar do canudo que está encostado na mesa recolhe os sons e os direciona a seu ouvido. Assim você continua percebendo o som produzido pelo relógio.

CONSULTORIA:  
LUIZ FERRAZ NETTO (físico)  
e LEANDRO TESSLER  
(Departamento de Física  
da Unicamp)



**www.  
recreionline.  
com.br**



## LOONEY TUNES DE VOLTA À AÇÃO

Divirta-se  
com o  
trailer  
do filme.

**ESTÁ OUVINDO?**  
Confira outras  
experiências legais  
com sons.



**Papagaio-do-mar**  
Conheça as diferentes  
espécies e mais  
curiosidades  
sobre ele.

## ROCK ANIMAL

Explore castelos  
antigos com os Jovens  
Arqueólogos.







# Fique de olho





ESTA HISTÓRIA COMEÇA  
NO DISTANTE JAPÃO...

...ONDE PENÉLOPE  
CHARMOSA E A  
QUADRILHA DE MORTE  
ESTÃO PRESTES A  
COMPLETAR A VOLTA  
AO MUNDO!

FALTA POUCO PRA  
NOSSA HEROÍNA  
CRUZAR A LINHA  
DE CHEGADA!

VRUUUM!  
VRUUUM!

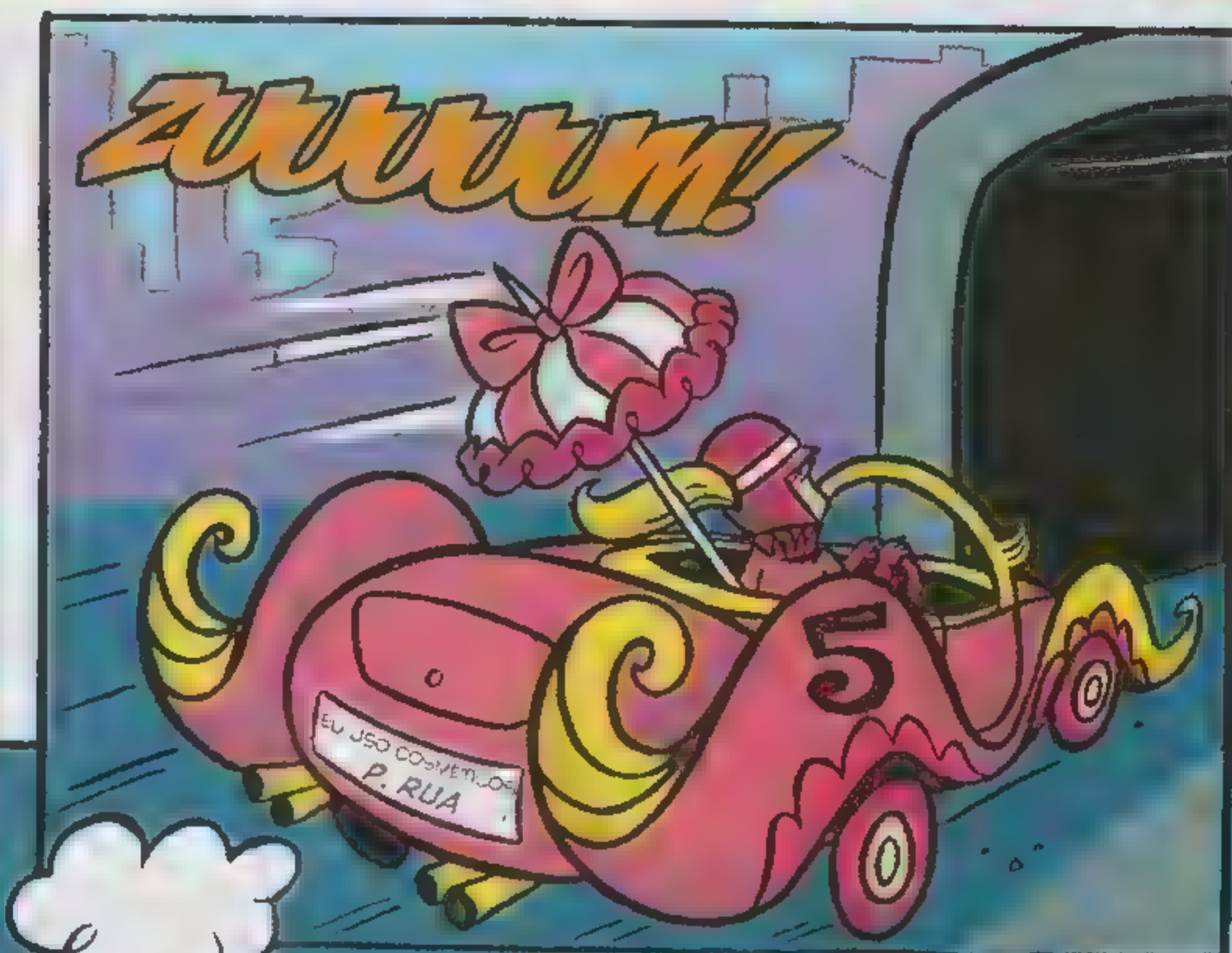
VA  
RUUUUM!

OS AMIGOS DE  
PENÉLOPE  
CHARMOSA

MATT WAYNE ▸ TEXTO  
BILL ALGER ▸ ARTE  
DAVE TANGUAY ▸ CORES  
MARCELO ALENCAR ▸ TRADUÇÃO

MAQUILAGEM  
NA PISTA







VIRAR UM TÚNEL DE CABEÇA  
PARA BAIXO REQUER PRÁTICA...  
E PACIÊNCIA!

ISSO  
ACABARÁ  
COM A POSE  
DELA!

MAS PENÉLOPE NÃO É A  
ÚNICA A ENTRAR NO TÚNEL...

...A QUADRILHA DE MORTE  
FAZ O MESMO!

OPS! VOU  
FICAR NA  
MOITA!

EI, ESTAMOS  
NO TETO!

NÃO SEJA  
BOBO,  
DUM-DUM!

AQUI É O CHÃO!  
OLHE PRA PENÉLOPE!

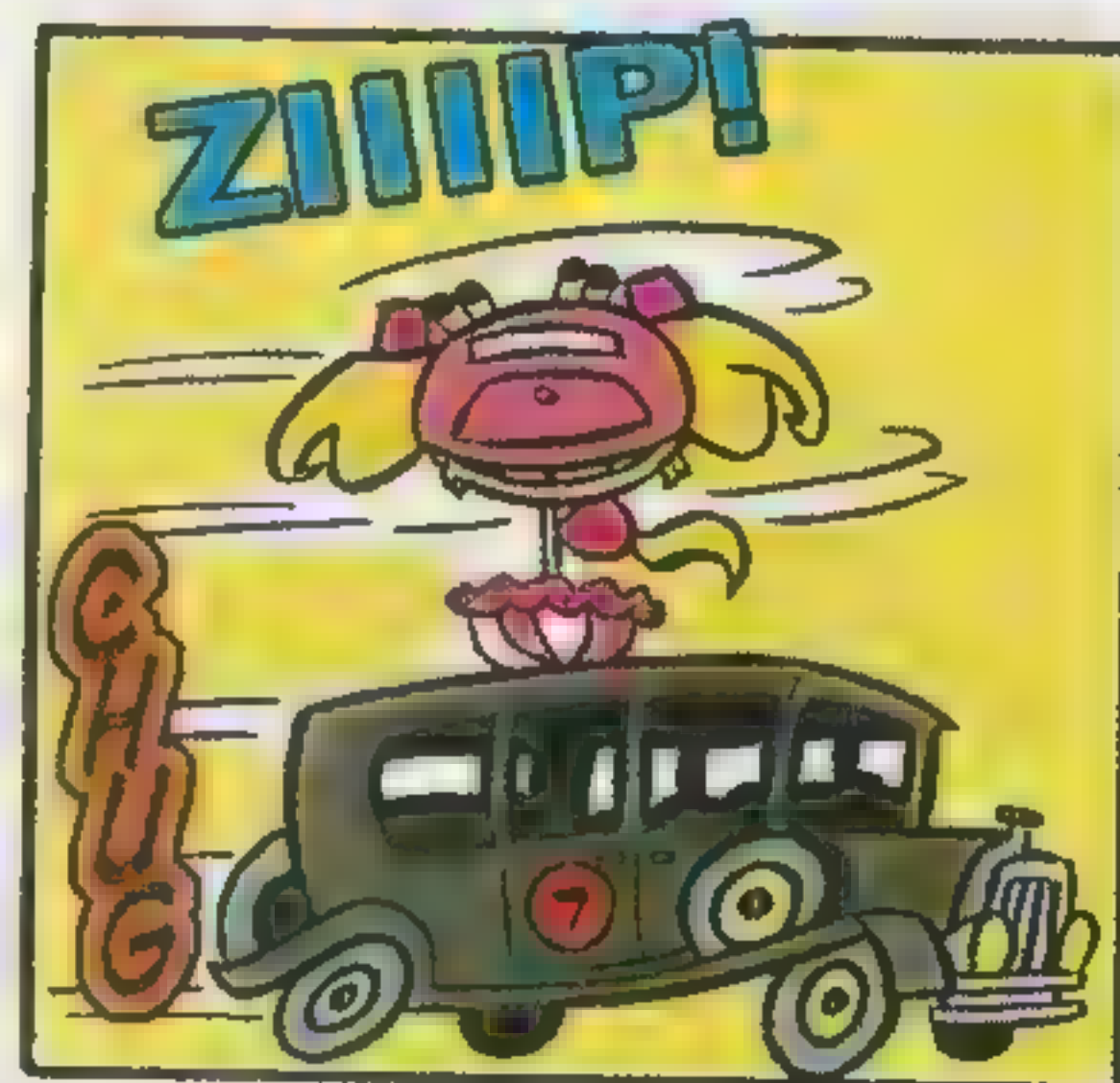
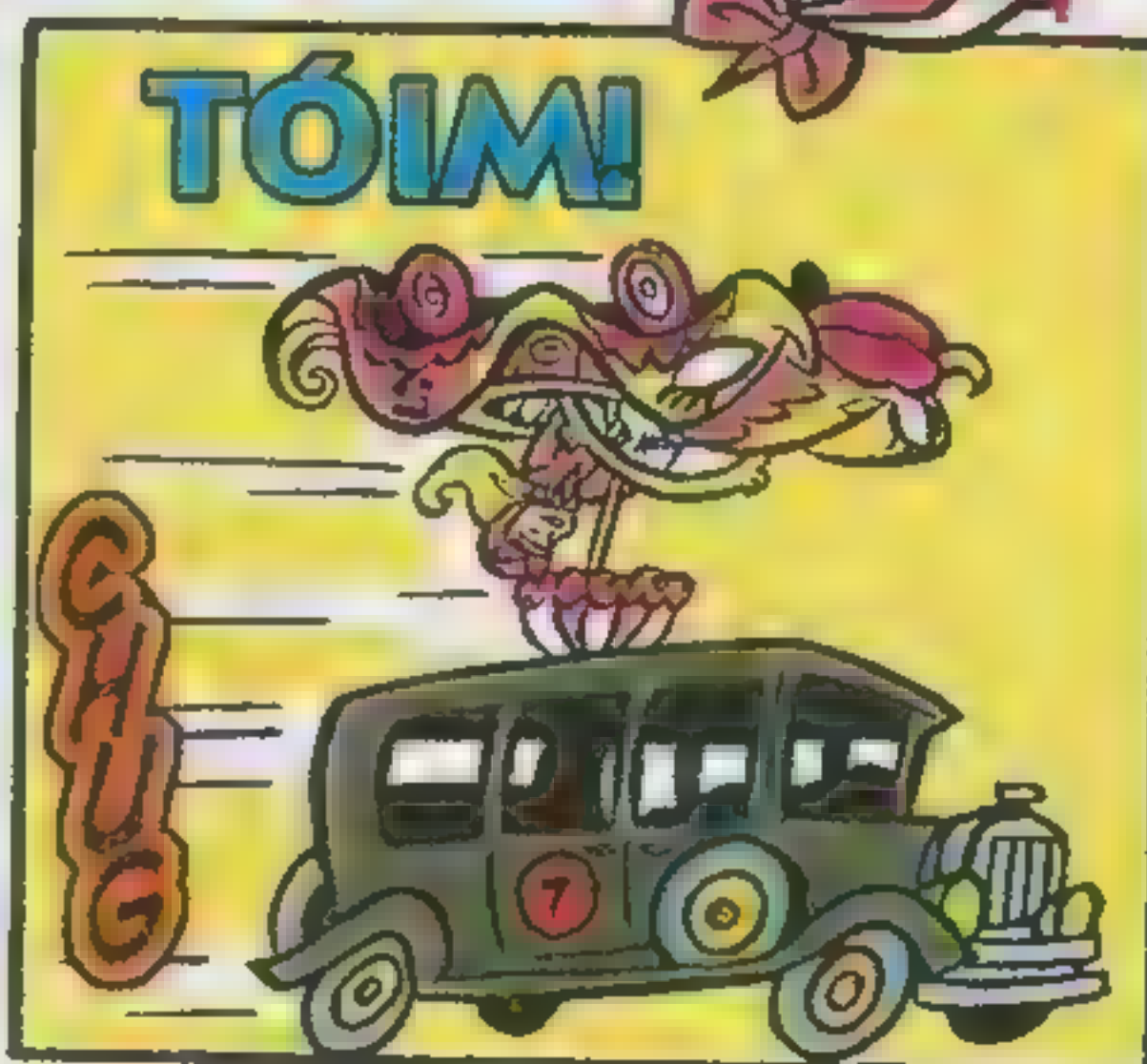
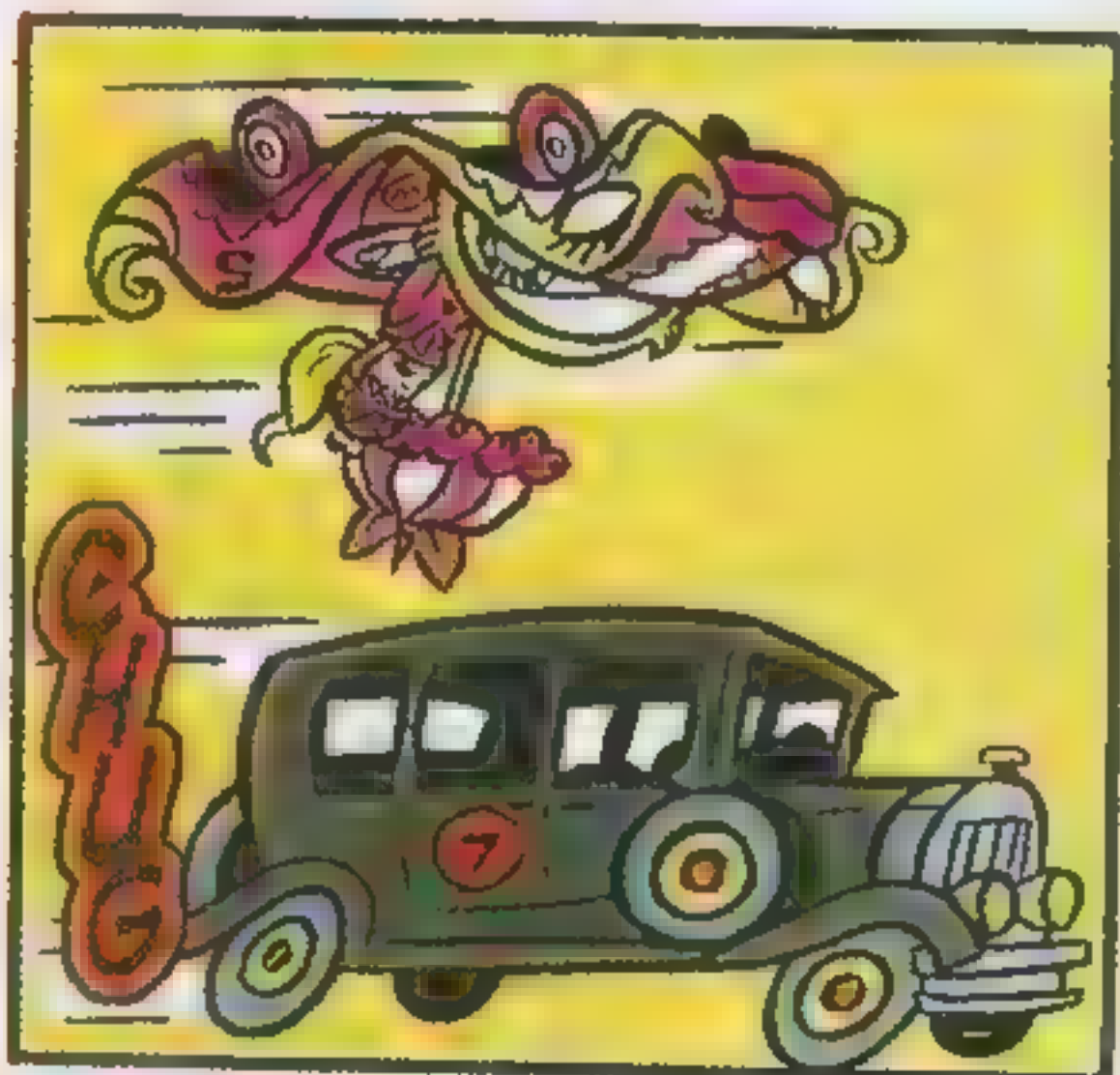
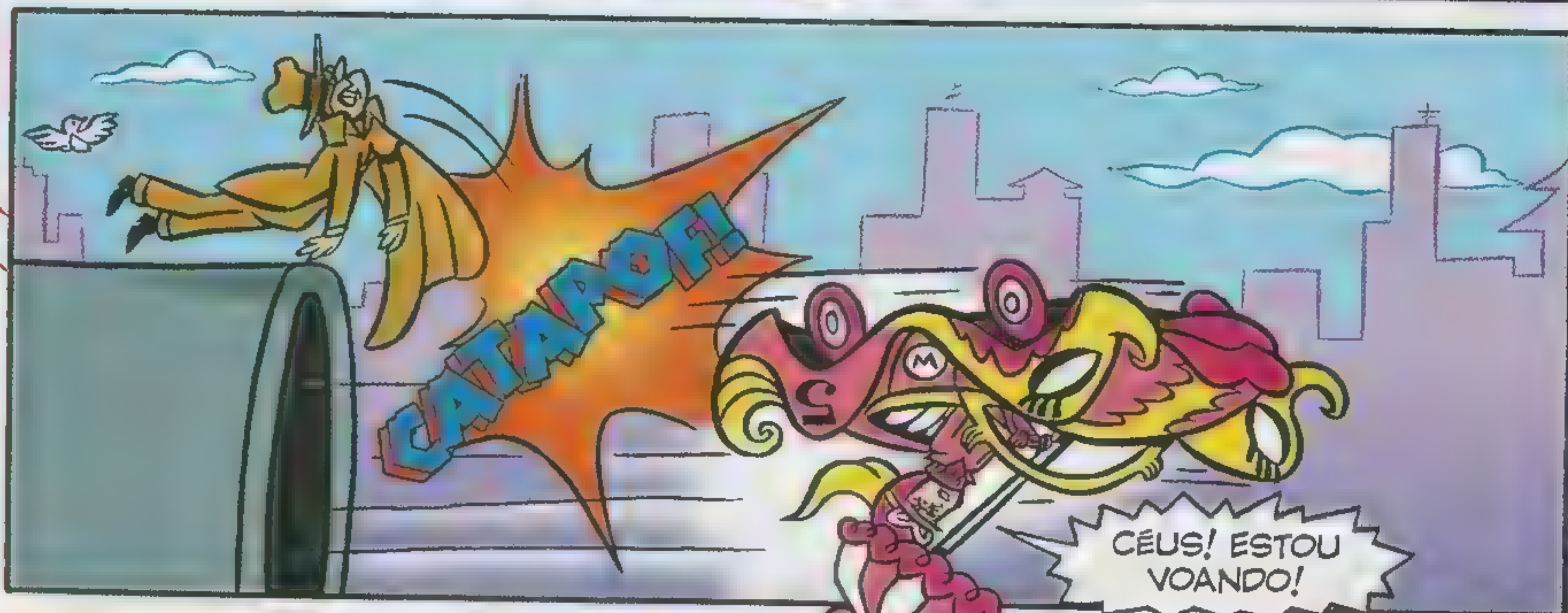
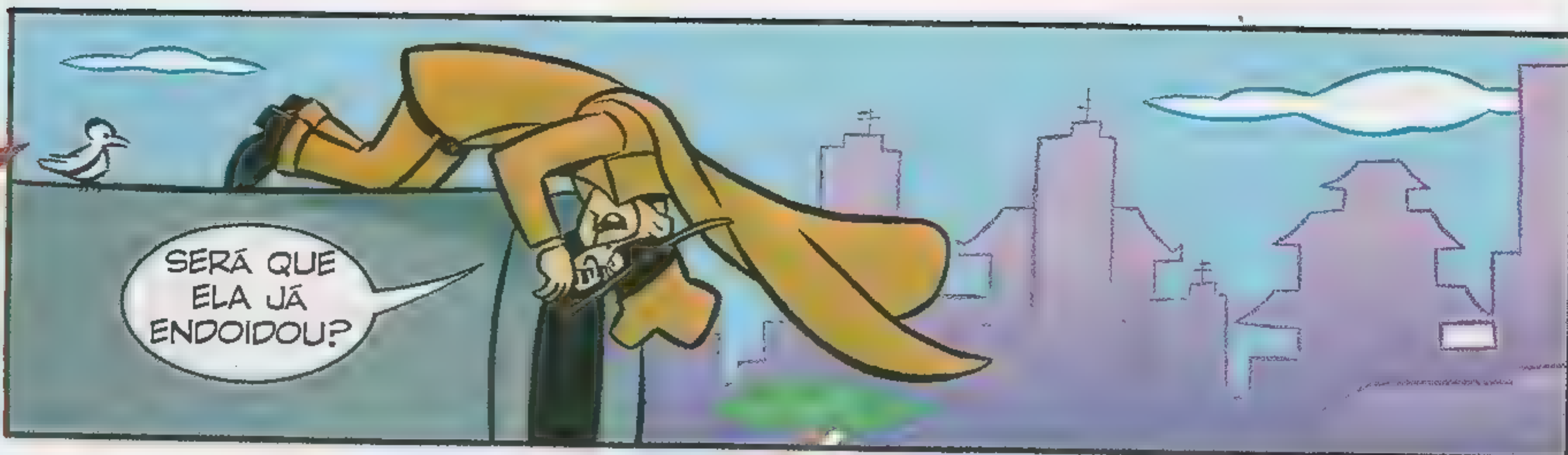
ELA, SIM,  
FOI PRO TETO!  
VEJAM O  
CABELO  
PENDURADO!

NÃO É  
NADA FÁCIL  
MANTER  
O CARRO  
NESTA  
RUAZINHA!

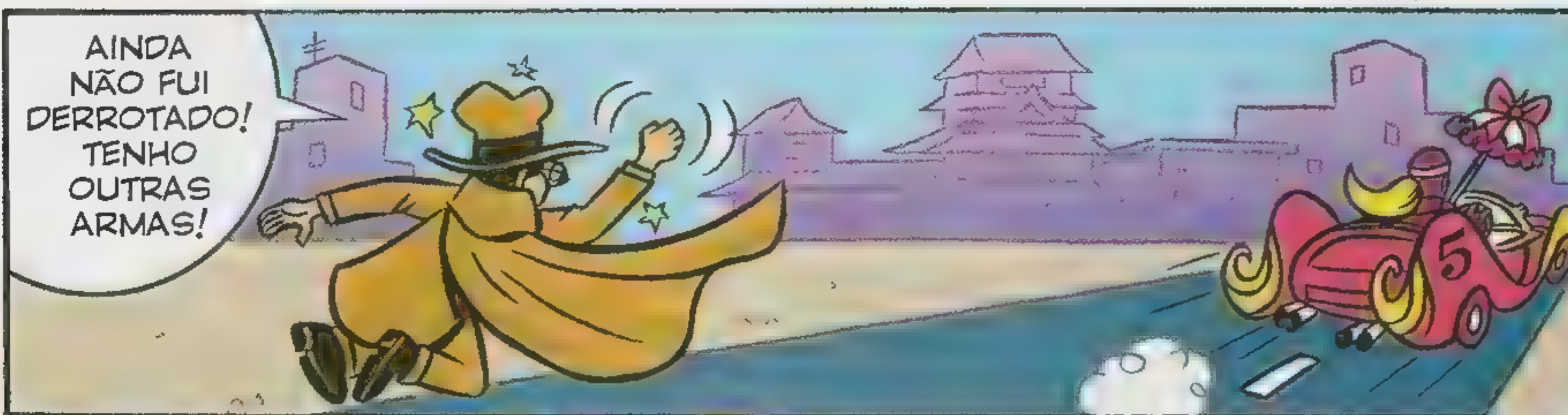
OH-OH!  
NOSSA  
AMIGA VAI  
CAIR!

XIII!







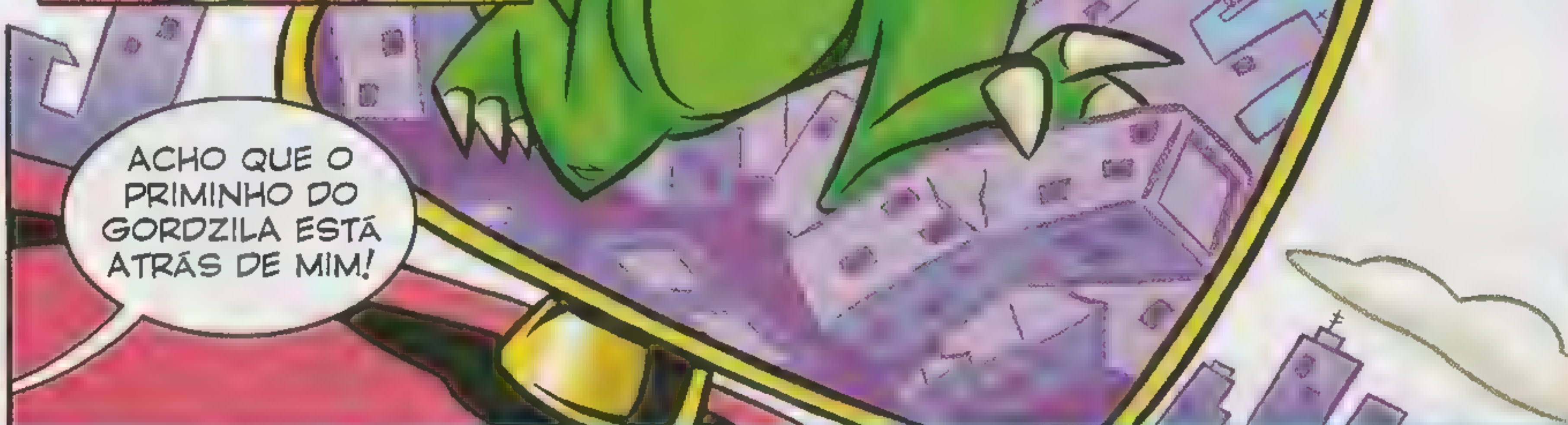


AINDA  
NÃO FUI  
DERROTADO!  
TENHO  
OUTRAS  
ARMAS!



PENÉLOPE OLHA NO  
ESPELHO RETROVISOR...

UIUIUI!



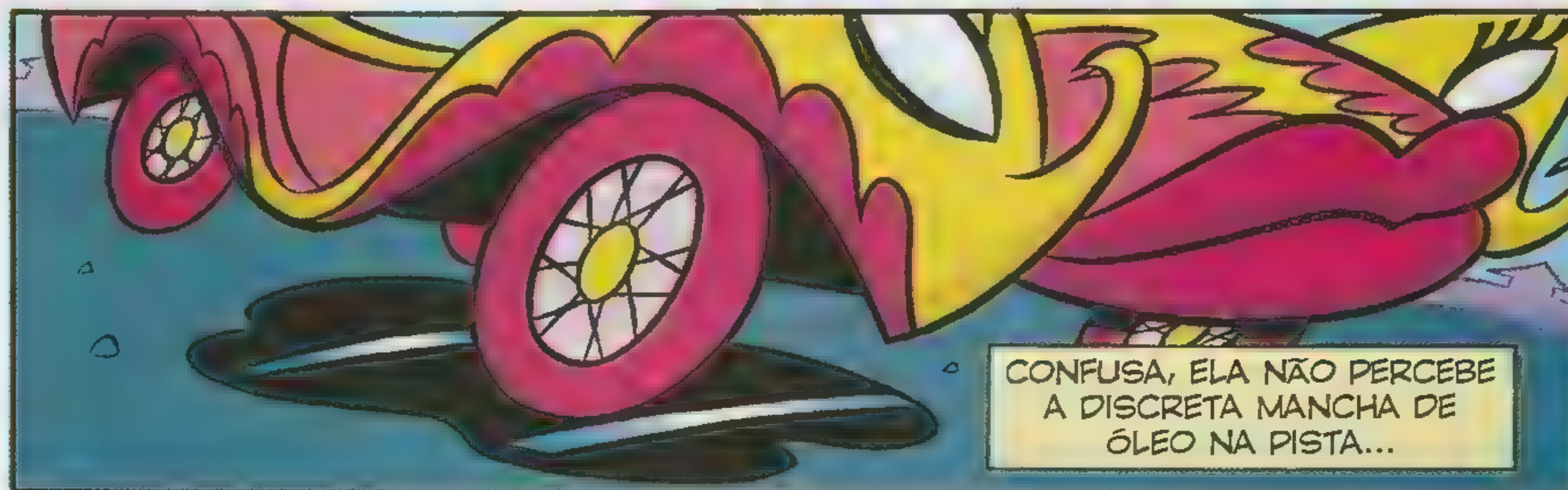
ACHO QUE O  
PRIMINHO DO  
GORDZILA ESTÁ  
ATRÁS DE MIM!



M-MAS...

...ELE  
SUMIU!

SERÁ QUE  
DELIREI?



CONFUSA, ELA NÃO PERCEBE  
A DISCRETA MANCHA DE  
ÓLEO NA PISTA...

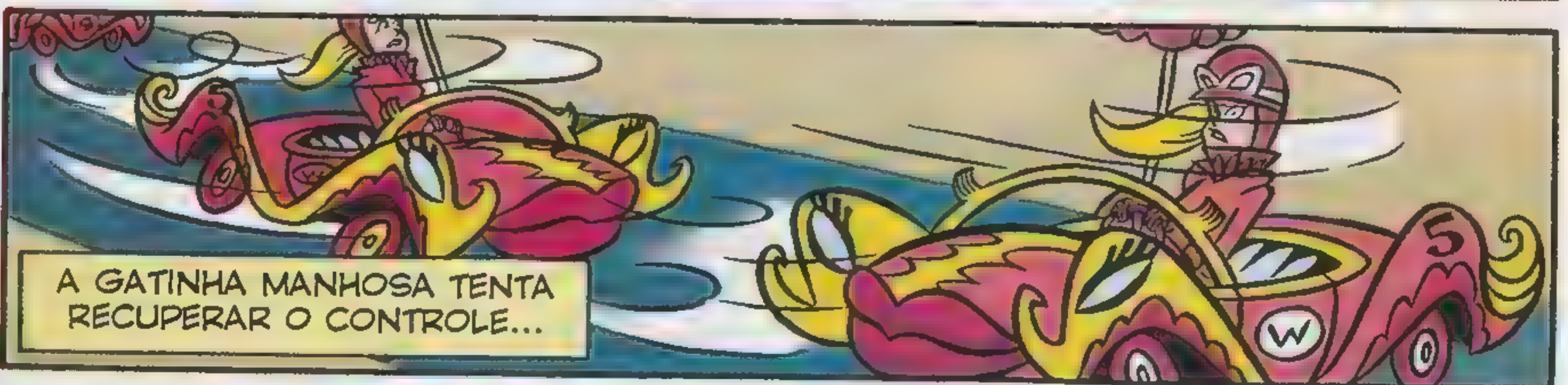




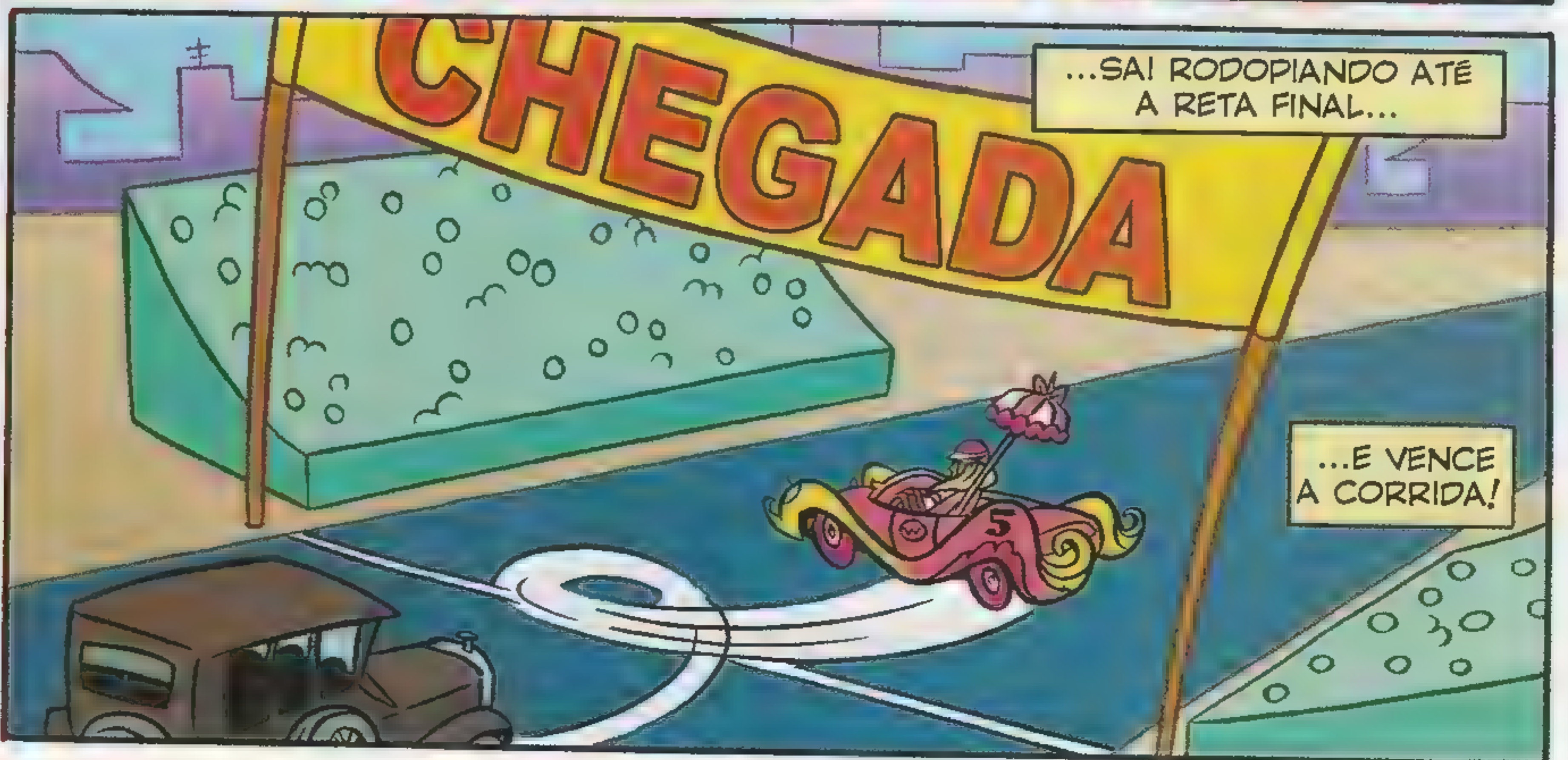
AI! O QUE  
ACONTECEU?  
ESTÁ TUDO  
GIRANDO!



EH, EH! ELA OLHOU O FILME  
QUE EU PROJETEI NO  
ESPELHINHO E PENSOU  
TER VISTO UM MONSTRO!  
AGORA,  
O GOLPE  
FINAL!



A GATINHA MANHOSA TENTA  
RECUPERAR O CONTROLE...



...SAI RODOPIANDO ATÉ  
A RETA FINAL...

...E VENCE  
A CORRIDA!











PASSATEMPO

# LABIRINTO

Quais registros eles têm de fechar  
e quais devem abrir para encher  
o balde sem desperdiçar água?







Participe mandando  
a sua piada para:

Revista RECREIO

Seção Piadinhas

Av. das Nações Unidas, 7221

8º andar - São Paulo - SP

CEP 05425-902

E-mail: [br@abril.com.br](mailto:br@abril.com.br)

Entre em contato  
com a gente:

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10h às 12h

e das 14h às 16h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

[recreio.abril@atleitor.com.br](mailto:recreio.abril@atleitor.com.br)

Na Internet

Site

[www.recreionline.com.br](http://www.recreionline.com.br)

E-mail

[recreionline@abril.com.br](mailto:recreionline@abril.com.br)



Faça sua assinatura  
e não perca nenhuma  
edição da RECREIO

Ligue para:

Grande São Paulo

3347-2121

48ET



Demais  
localidades

0800-701-2828

## Piadinhas

O sal e o mel foram para  
a festa. O sal foi sozinho  
e o mel, acompanhado.

O sal entrou e o mel  
foi barrado. Qual é a  
moral da história?

Antes sal do que mel  
acompanhado.  
(Antes só do que mal  
acompanhado).

Vanessa da S. Messias, 11 anos  
São Gonçalo - RJ

Qual é o cúmulo  
do egoísmo?

Só eu sei e não vou  
contar pra ninguém.

Luciana Muller  
Porto União - SC

Qual é a palavra de cinco  
letras que, tirando-se as  
duas primeiras, fica uma?

Pluma.

Janine Webber Taglietti  
Erechim - RS

O que é um pontinho  
vermelho no palco?

É o RED Motta  
(Ed Motta).

Vinicius Ferreira  
Rio de Janeiro - RJ

Qual é o cúmulo  
da preguiça?

Deitar na rede e esperar  
que o vento a balance.

Lucas da Silva  
Goiânia - GO

Por que não se deve  
colocar uma esfiha  
dentro do copo?

Porque ela não kibe  
(cabe).

Rômulo Prestes  
São Paulo - SP

Qual é o cúmulo  
da habilidade?

Tricotar uma meia  
para um pé-de-vento.

Plinyo Proença  
Sorocaba - SP



EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA  
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa  
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurício Mauro

Presidente Executivo: Maurício Mauro

Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thaís Chede Soares B. Barreto



Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Caliani

Diretora de Redação: Giseline Carvahô

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cássio Fragata e Dan eia Alme da

Editora de Arte: Priscila Afonso

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naiato e Marcio Caparica

Preparadores Digitais: Dine Balieiro

Atendimento ao Leitor: Karim Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lidia Izecson de Carvahô  
e Marta Wolak Grosbain

Colaboraram nesta edição: Eduardo Perácio (revisão)

Fabrizio Miranda (designer), Fernando Esselin (texto), Marcelo Aienkar (texto),  
Ronny Marinoto (game) e Tatiana Penido (texto)

[www.recreionline.com.br](http://www.recreionline.com.br)

APÓIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino Diretor de Arte:  
Carlos Grassetti Diretor de Redação do Portal Abril: Wagner Barreira  
Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite Gerente de  
Publicidade: Renato Resstom Executivos de Contas: Fabio Santos, João  
Eduardo Dias, Vladimir Aderaldo Diretor de Publicidade Regional: Jacques Bais  
Ricardo Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ) Coordenadora: Juliana de  
Moura NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor: Pedro Codognatto Gerentes  
de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadão MARKETING DE CIRCULAÇÃO  
Diretor de Marketing: Rodrigo Veloso Gerente de Produto: Priscila Pezato  
Consultora de Negócios: Mônica Viotto MARKETING PUBLICITÁRIO  
Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu Assistente de  
Marketing Publicitário: Renata Marques Coordenador de Projetos: Renato  
Cagno ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao  
Consumidor: Ana Dávolo Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,  
Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 Publicidade: (11) 3037-  
5000, Central-SP (11) 3037-6564 Classificados: 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700  
[www.publiabril.com.br](http://www.publiabril.com.br) Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo  
Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel. (31)  
3282-0630, fax: (31) 3282-8003 Blumenau-SC - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP  
89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel. (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 Brasília-DF  
- SCN Q 1 B, Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel. (61) 315-  
7554/5556/57, fax: (61) 315-7558 Campinas-SP - R. Conceição, 233 - 26º andar - cj.  
2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175  
Cuiabá-MT - R. Diamantina, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Pênis Propaganda  
Ltda., telefax: (65) 3027-2772 Curitiba-PR - Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico,  
CEP 80530-000, tel. (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 Florianópolis-SC - R. Manoel Isidoro  
da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232  
1617, fax: (48) 232-1782 Fortaleza-CE - Av. Desembargador Moreira, 2020, sis. 604/605,  
Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação,  
telefax: (85) 264-3939 Goiânia-GO - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle  
West Representações Ltda., tel. (62) 215-3274/3409 telefax: (62) 215-5158 Joinville-SC - R.  
Dona Francisca, 260 Cor., 1408, Centro, CEP 89201-250, via Midia Projetos Editoriais Mkt. e  
Repre. Ltda. telefax: 47 433-2725 Londrina-PR - R. Adalmar Regina Guandamini, 392, Jd. das  
Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax:  
3357-1122, e-mail: 24 Manaus-AM - Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper  
Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 Porto Alegre-RS - Av. Carlos Gomes, 1155, sl.  
702, Petropolis, CEP 90480-004, tel. (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-2855 Recife-PE - R.  
Eneida de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade  
Ltda. telefax: (81) 3327-1597 Ribeirão Preto-SP - R. João Penteado, 190, CEP 14025-010,  
Intermedia Repres. e Publi. S/C Ltda., tel. (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 Rio de Janeiro-  
RJ - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040,  
telefax: (21) 2513-2348 Salvador-BA - Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed. Espaço Empresarial,  
Pituba, CEP 41620-021, AGM Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-  
4992/4996/1765 Vitória-ES - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-  
916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325 3329

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais  
Negócios: Exame, Você S/A Jovem: Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis,  
Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy Estilo: Claudia, Elle,  
Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip Turismo e Tecnologia: Guias 4 Rodas, Info, Mundo  
Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida  
Simples Casa e Bem-Estar: Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia,  
Claudia Cozinha, Saúde Alto Consumo. Ana Maria, Contigo, Faça e Venda: Manequim Nova,  
Minha Novela, Titi Ti, Viva Mais: Fundação Victor Civita: Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 194, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A.  
Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer  
momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor  
correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial apli-  
cável. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca.  
Solicite ao seu armazém. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de  
Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.  
[www.abril.com.br](http://www.abril.com.br)

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIPP

ANER



Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurício Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzini,  
José Wilson Armani Paschoal, Valtier Pasquini

[www.abril.com.br](http://www.abril.com.br)



Resposta na página 42.





**ESCREVA PARA  
A GENTE:**

**Revista  
RECREIO**

Av. das Nações  
Unidas, 7221

- 8º andar

São Paulo - SP

CEP 05425-902

**E-mail:**

recreio.abril@  
atleitor.com.br

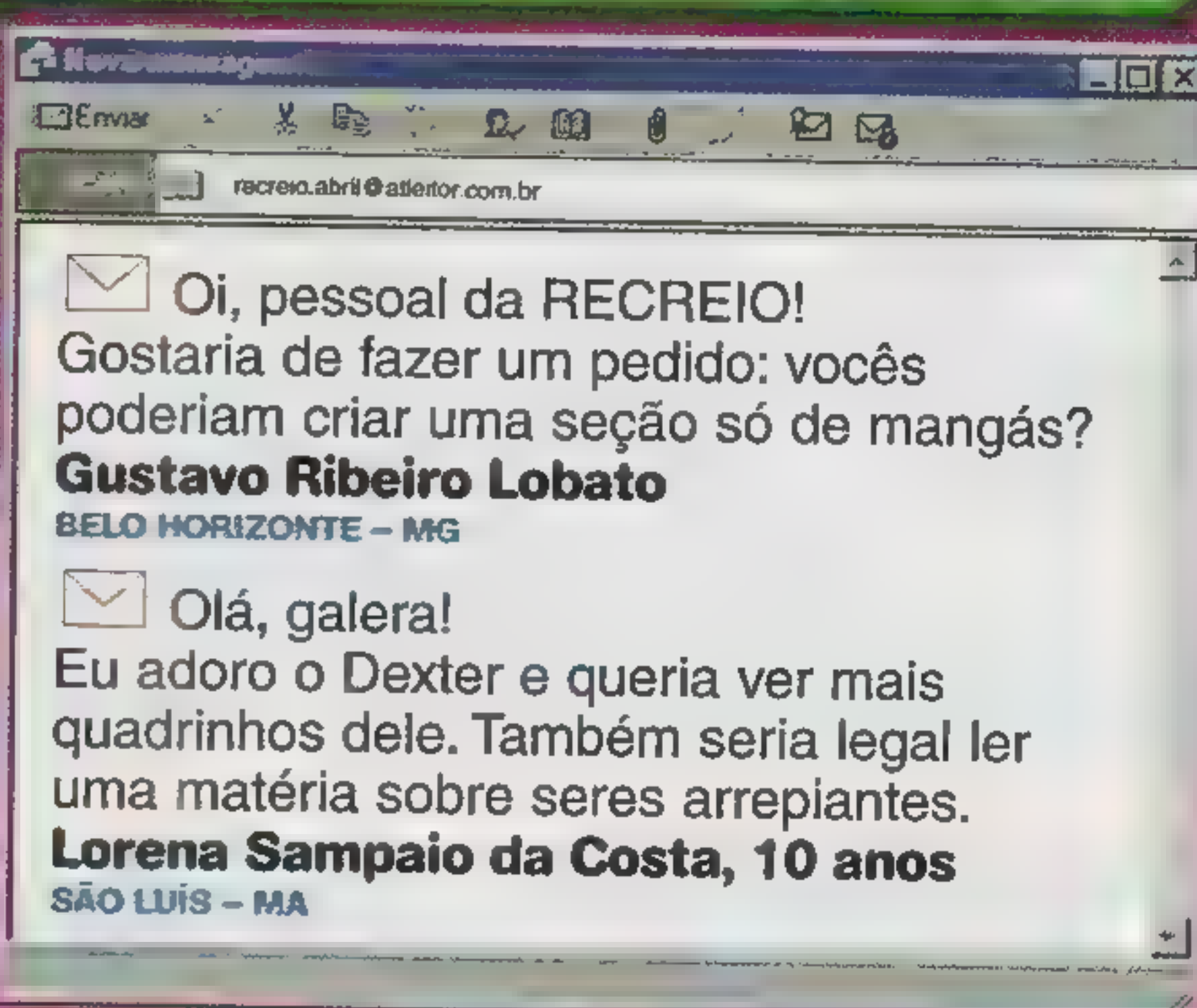
Seria legal um especial  
ROCKANIMAL com  
todos os bichos.

**GUILHERME DOS SANTOS**  
TREMÊMBÉ - SP



Esta é a Juliana,  
de 9 anos, em  
uma festa com seu  
irmão Gustavo.

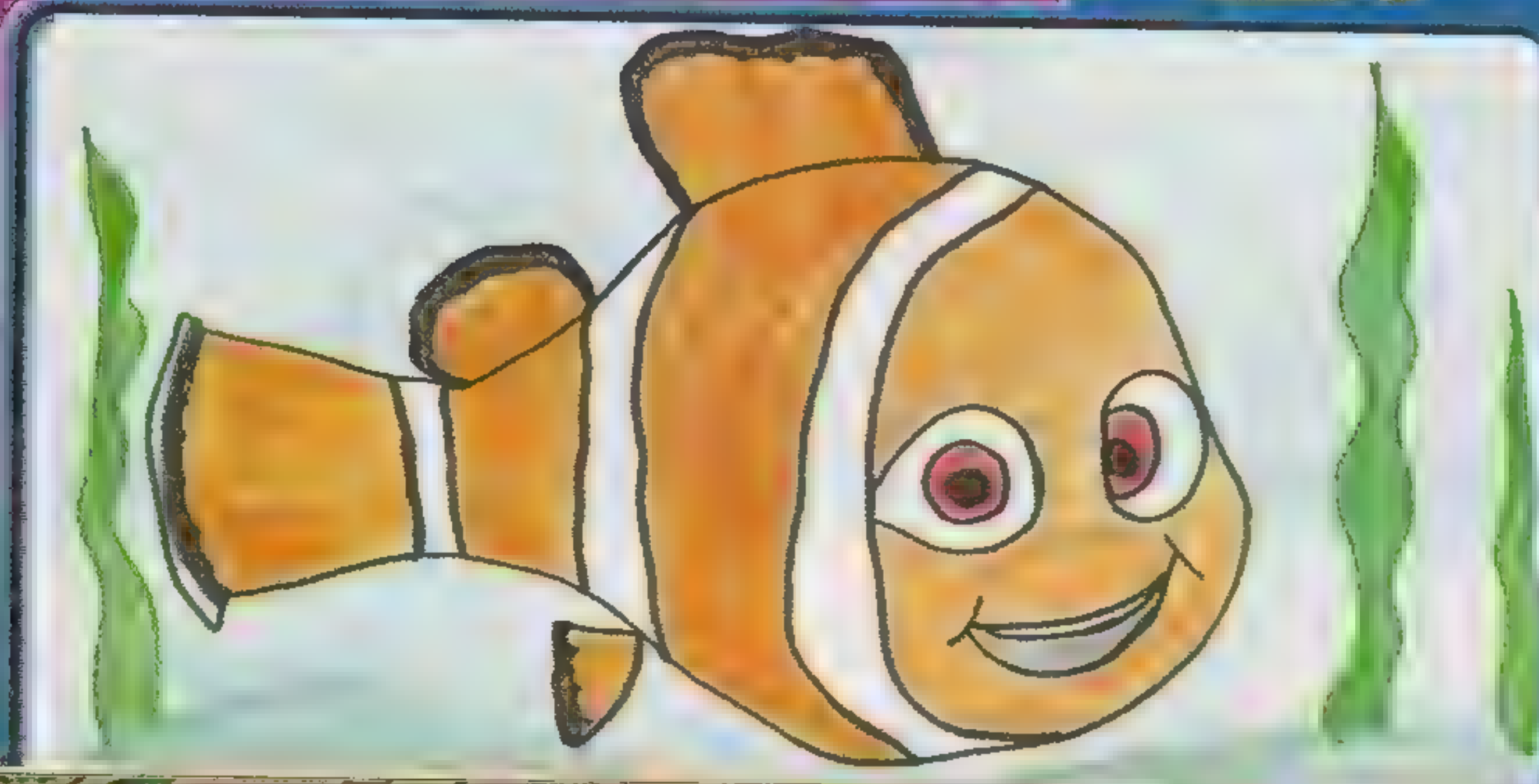
CURITIBA - PR



Este é o desenho da  
**Gabriela Nakabashi,**  
de 11 anos.

O Nicholas, de 10  
anos, fez o desenho  
inspirado em  
Procurando Nemo.

SANTOS - SP





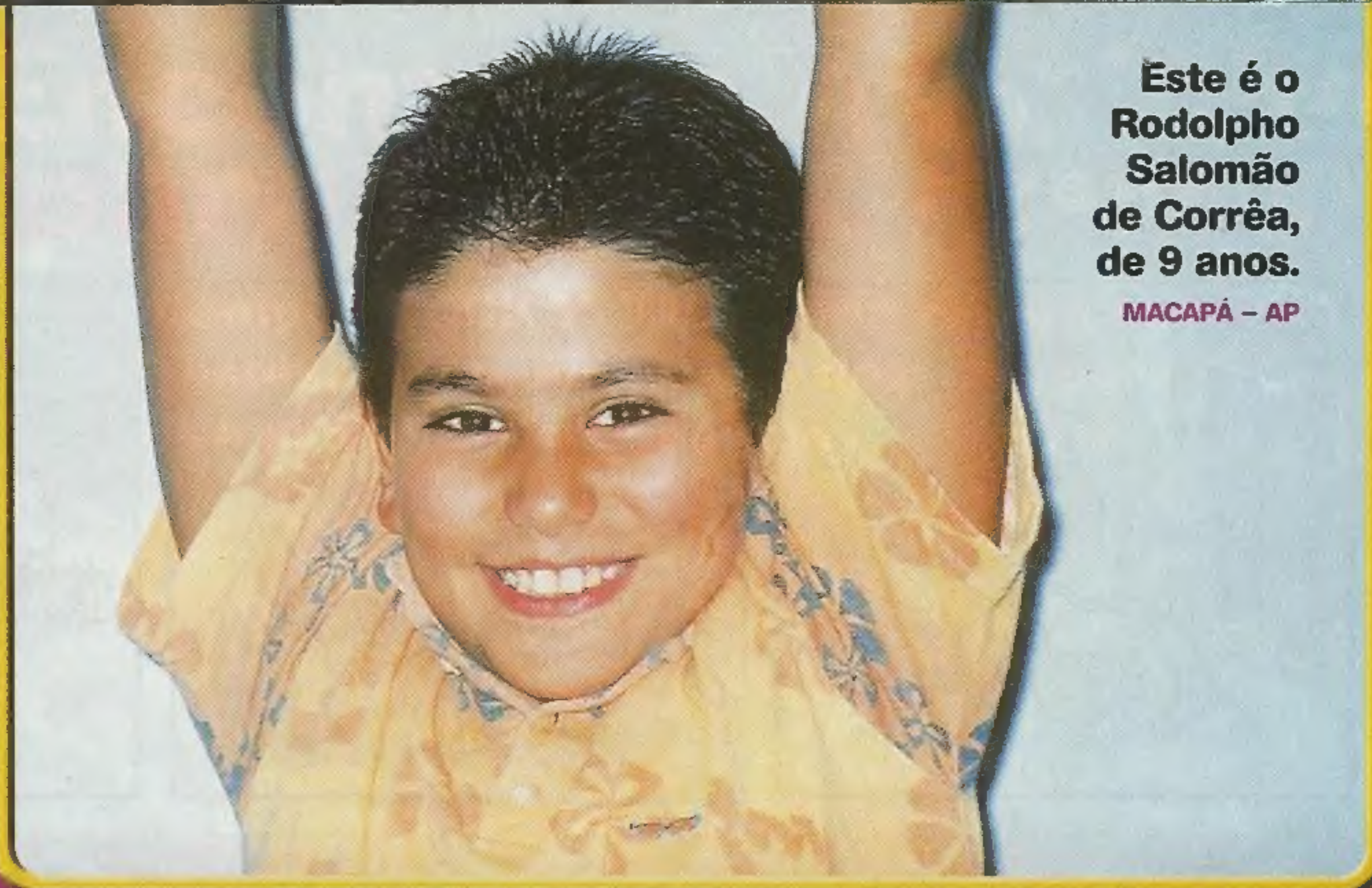
O desenho da garota foi enviado pela Mariana Magalhães, de 9 anos.

RIO DE JANEIRO - RJ



Este é o Rodolpho Salomão de Corrêa, de 9 anos.

MACAPÁ - AP



No desenho do Jankalle, a Tartaruga enfrenta o Guardião.

JOÃO PESSOA - PB

Acho que seria bem legal ter histórias em quadrinhos do X-Men.

LAÍS NERY MACHADO  
TERESINA - PI

O personagem preferido do Clóvis da Silva, de 11 anos, é o Bob Esponja.

CURITIBA - PR



A charmosa bruxinha é a Flávia, de 8 anos. Ela lê sempre a RECREIO e se diverte no site.

SÃO PAULO - SP







© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão



© 2003 United Features Synd./Inter. Press

por Fred Wagner



© 2003 United Features Synd./Inter. Press

por Patrick McDonnell

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23



Página 28



Página 37



Página 39





# Encontre o caminho para este tesouro.

Passatempos ROCKANIMAL. Uma revista especial com testes, jogos, enigmas e desafios para você se sentir um arqueólogo de verdade.



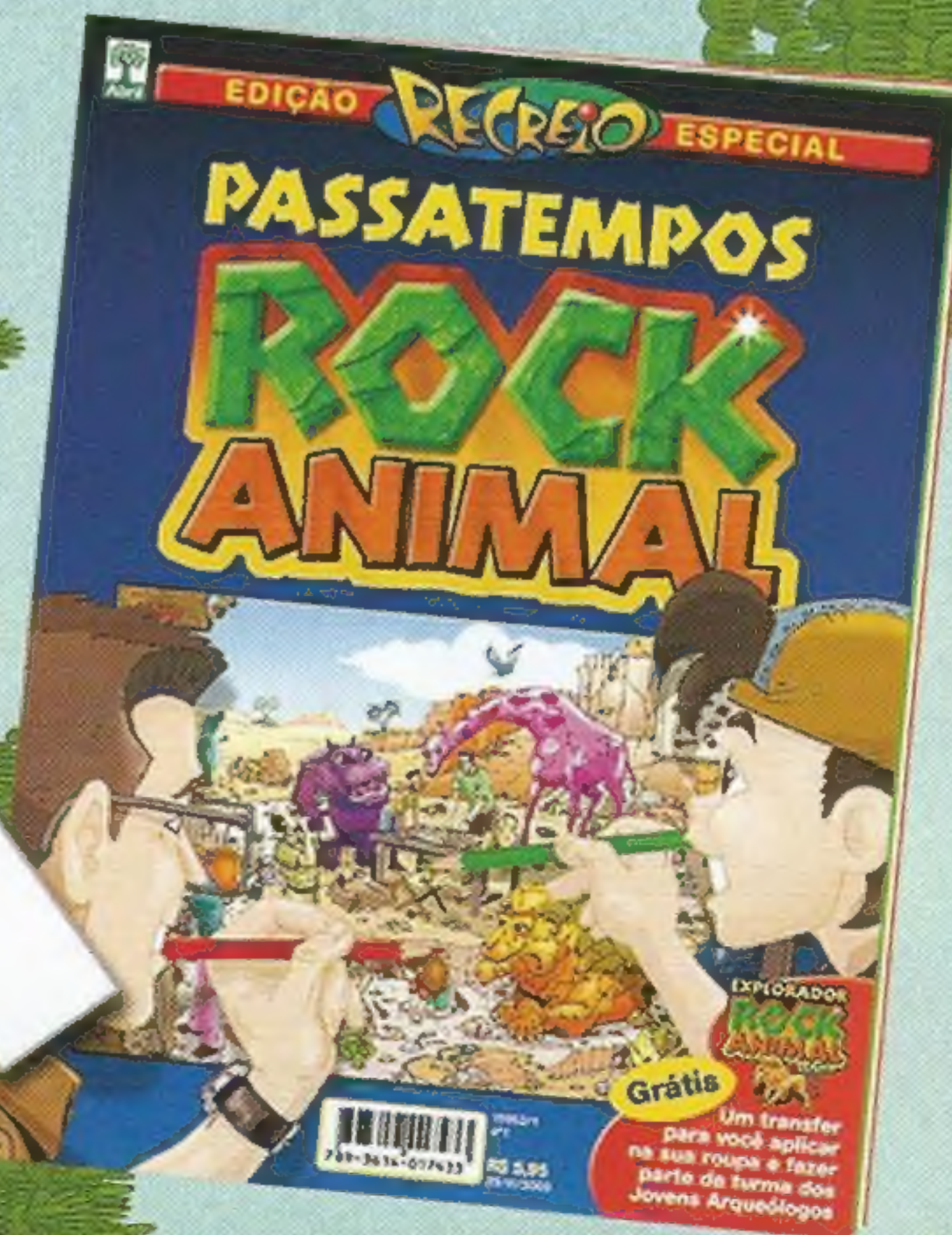
wgcomunicação

**Grátis:**

um transfer animal para você aplicar na sua roupa e fazer parte da turma dos Jovens Arqueólogos.



Já nas bancas.







# Participe da Promoção do Toddynho.

Recorte e monte as 6 partes do quebra-cabeça que vem na embalagem. Se formar a imagem correta, você ganhou.



Caixa Postal 021342-0  
CEP 04602-970-SP

- 1** Todas as embalagens de Toddynho vêm com 6 partes de uma imagem do Toddynho. Você recorta e monta. Se formar o personagem da forma correta, você já ganhou!

- 2** Aí, você cola o quebra-cabeça montado em uma folha de papel, escrevendo seus dados pessoais (nome/end./tel./RG) e também qual kit você quer ganhar. Coloca em um envelope e manda para a Caixa Postal 021342-0, CEP 04602-970 - SP. Você pode escolher um Kit Barbie, com uma boneca, uma roupinha de princesa e uma fita de vídeo Barbie Lago dos Cisnes, ou um Kit Hot Wheels, com 1 pista e 3 carrinhos.



Regulamentos das promoções no site [www.toddynho.com.br](http://www.toddynho.com.br)

## E tem mais!

Junte 3 códigos de barra de qualquer embalagem de Toddynho.



Coloque em um envelope e mande para a Caixa Postal 021233-4, CEP 04602-970 - SP, para concorrer a 5 viagens com acompanhante para a Costa do Sauípe - BA para brincar na Casa da Barbie e na Arena Hot Wheels. As cartas devem ser postadas até 15/12/03 e a apuração será no dia 22/12/03.

Barbie Lago dos Cisnes